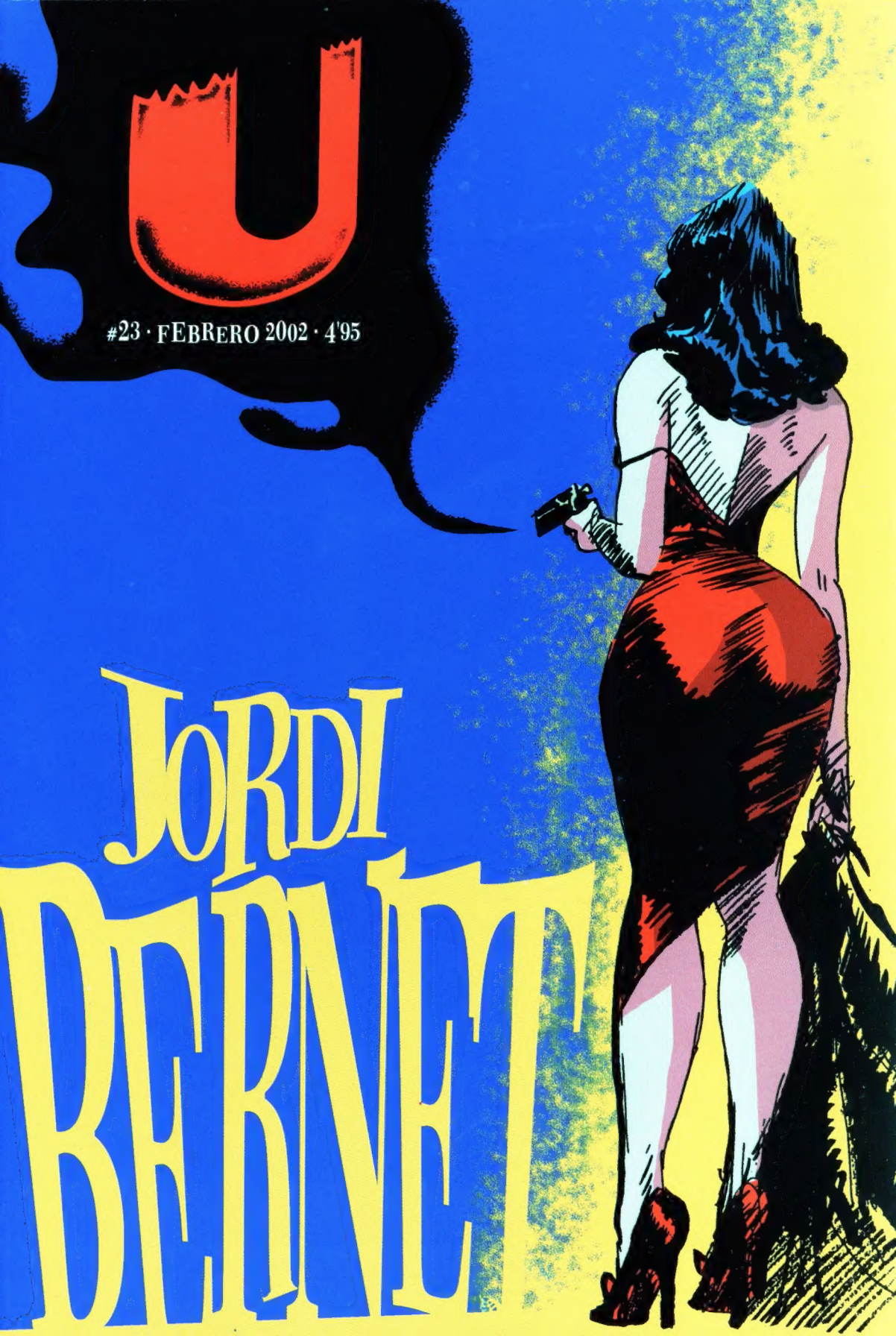
U

#23 · FEBRERO 2002 · 4'95



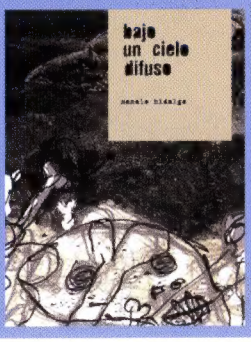
JORDI BERNET

colección sinfuturo

Plagio de encantes
Colectivo de autores. *18 €. 2995 pts.*

publicados en 2001

colección sinlímite



Bajo un cielo difuso
Manolo Hidalgo. *8,99 €. 1495 pts.*

colección sinlímite

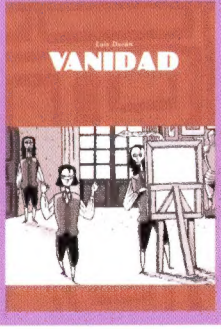
La ascensión del gran mal I
David B. *9,59 €. 1595 pts.*

colección sinlímite

Huracán, El guardián del mercurio
Ricard Castells. *9,59 €. 1595 pts.*

ediciones **sinse ntido**
Prim 5, 3 izda. Madrid
T 91 523 05 40
F 91 521 28 08
sinsentido@teleline.es

colección sinfuturo

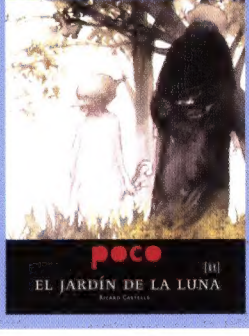


Vanidad
Luis Durán. *10,19 €. 1695 pts.*

cárgate de

sinse ntido

colección sinlímite

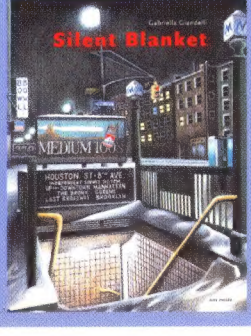


Poco II, El jardín de la luna
Ricard Castells. *13,79 €. 2295 pts.*

otros títulos:

Anita Stefano Ricci
Poco Ricard Castells
Exilios Isidro Ferrer
Relaciones Silvestre
Vista cansada Arnal Ballester
Pastilla Francesca Ghermandi
Ustedes perdonen I y II Das Pastoras
Gracias por su visita Carlos Maiques
Kamchudtka Francisco Marchante
Y con la cebra que pasó Antonio Santos
De la historieta y su uso Jesús Cuadrado

colección sinlímite



Silent Blanket
Gabriella Giandelli. *13,79 €. 2295 pts.*

U

#23

FEBRERO 2002

DIRECCIÓN
Óscar Palmer

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
José Luis Ágreda, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Jordi Cañisà, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Eduardo García Sánchez, Pere Joan, Ray Mescallado, Javier Olivares, Pepo Pérez, Enrique Vela, Bernardo Vergara, Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA
Maquetación: Pablo.
Diseño: bruce d. triton

PORTADA
Boceto de Jordi Bernet. Color y diseño: Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores

IMPRENTA Y FOTOMECÁNICA
Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL
M.8040-1999

EDITA
Asociación Cultural U
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
u@dreamers.com

SUMARIO

2 **EL PRIMO AMERICANO** Las confesiones de un lector de tebeos arrepentido.
6 **ARSÉNICO, POR COMPASIÓN** Pere Joan inaugura nuestra nueva sección de opinión.
10 **EL CHIVATO: PÉTILLON** Aunque aclamado y premiado en Francia, el padre de Jack Palmer sigue siendo prácticamente un desconocido en nuestro país. Jordi Cañisà se dispone a remediar la situación.
18 **JORDI BERNET** Pocos autores pueden presumir de haber llevado con más orgullo la antorcha de los grandes clásicos del cómic americano. Pero Jordi Bernet no se limita a ser maestro del claroscuro. Yexus nos revela todas las facetas de este dibujante de estirpe.
67 **CUADERNO DE DIBUJO** Jordi Bernet nos muestra su lado más espontáneo.
80 **TIERRA DE GIGANTES: MÉZIÈRES** Pepo Pérez nos guía en viaje cósmico alrededor de una de las grandes estrellas del firmamento europeo.
98 **PORTAFOLIO: PACO ALCÁZAR** Yexus se desdobla y saquea las carpetas del inclasificable creador de *Mecanismo blanco*.
108 **ARE YOU TALKIN' TO ME?** ¿Ha muerto el *U*, o es que estaba de parranda?
110 **RESEÑAS** La ascensión del gran mal · Colección BD: Arq y Lapinot · Diario de un álbum · I's · Maus · La revolución de los cómics
144 **TIRAS** El mejor modo de descansar la vista: Enrique Bonet · Manel Fontdevila · José Luis Ágreda · Sergio Bleda
145 **LOS RETRACTILADOS** De Bernardo Vergara. Lucen que da gusto.

Paco Alcázar

UNA COLUMNA DE RAY MESCALLADO

UN DESCANSO NECESARIO

Dejé de comprar cómics hace tres meses. Estoy escribiendo esto a mediados de marzo del 2001, y la última vez que entré en una tienda de tebeos fue a principios de diciembre.

No lo echo de menos. Por supuesto que hay títulos por los que siento curiosidad: *100 Balas, Wildcats, Transmetropolitan, The Authority*. Pero puedo ponerme al día más tarde, y lo más probable es que para entonces hayan salido en tomos recopilatorios.

Pero la cosa va más allá. Después de un par de semanas sin comprar cómics, descubrí que los cómics antiguos que me rodeaban empezaban a parecerme superfluos. Así que amontoné la mayoría de mis cómics y novelas gráficas en un armario, quitándomelos de la vista y del pensamiento. Todavía tengo algunos tebeos en las estanterías —todos los de Enki Bilal, Tim Barela y Matt Howarth, *100 Balas* y *Bill & Ted's Excellent Comic* y *From Hell*— pero son sólo una mínima parte de lo que tenía a la vista antes. El espacio sobrante lo utilizo ahora para novelas y peluches.

Aparte de esta columna, mi único trabajo relacionado con los cómics es un estudio que entregaré a finales de este mes en la 22ª International Conference for the Fantastic in the Arts en Fort Lauderdale (apenas a tres horas de coche). El tema sobre el que estoy escribiendo es el *WRAB: Pirate Television* de Matt Howarth, que considero el mejor tebeo de todos los tiempos. La principal razón por la que voy a asistir a la conferencia es para reunirme con amigos de Iowa que también son estudiosos de la ficción popular.

Durante los últimos meses he estado escribiendo como colaborador para una *puntocom* orientada hacia la educación, para la cual leo novelas y las explico en detalle para que sirvan de documentación para estudiantes. Ha sido muy divertido, pues las novelas en las que he trabajado son algunas de mis favoritas. Además, tengo la oportunidad de entregarme a mi gusto por los estudios literarios: un ensayo crítico sobre Anthony Burgess podrá resultar una lectura aburrida para la mayoría de la gente; para mí, es divertido e interesante y además cuenta como "investigación".

También he estado trabajando en mis escritos de ficción, algo que tenía muy abandonado desde que salí de Albany para empezar el doctorado en Iowa. Esto me ha costado más, ya que para escribir ficción nunca he sido tan disciplinado, tan concentrado y tan fiel a una rutina como con mis otros escritos. Hasta el momento he obtenido satisfacciones intensamente personales: el borrador de un manuscrito inacabado puede ofrecer algunas frases aceptables; una línea argumental puede transformarse en algo completamente inesperado. Al ritmo que voy, confío en tener algo sustancial que enseñar al público dentro de un mes, más o menos; si tardo más, tampoco pasa nada.

Y ya que creo en el dicho de que los buenos escritores también deben ser buenos lectores, he complementado mis lecturas relacionadas con el trabajo con otros libros: novelas posmodernas, misterio y horror, recopilaciones de ensayos, algunos clásicos. He redescubierto los placeres de Don DeLillo y Thomas Pynchon, me estoy preparando para la abrumadora tarea de leer *Woman and Men* de Joseph McElroy. Aprendo más de la lectura ahora que estoy más atento, más concentrado en mis objetivos.

En un plano más personal, durante el invierno me comprometí con una mujer maravillosa que actualmente vive en Japón; estamos haciendo planes para establecernos juntos en algún lugar de los Estados Unidos. Aunque estoy disfrutando de la estancia con mi familia en Florida, me estoy preparando para pasar a la siguiente fase de mi vida: treinta años cumplidos, casado, fundar una familia propia. Así que, francamente, con todo lo que está pasando, ¿quién tiene tiempo para los tebeos?

****

La tentación nunca está demasiado lejos, especialmente si la andas buscando.

A principios de este año me entrevisté con una de las grandes editoriales de cómics, que tenía interés por contratarme como editor. Al hablar con esa gente, me sentí animado por su actitud: aman los cómics, y aprecian el medio, pero el trabajo se mantiene dentro del horario de nueve a cinco siempre que sea posible. En otras palabras, ellos también tenían otras cosas que hacer en la vida. Como consecuencia, no tuve la sensación de que trabajar para ellos exigiera el nivel de inmersión del que intentaba alejarme.

Me sentí incitado a tantear algunos tebeos para prepararme para las entrevistas de trabajo, a dejarme caer por la

tienda del barrio y echarle un vistazo a las últimas novedades de esta editorial. Sin embargo, no llegué a hacerlo, y eso me sorprendió. Lo que antaño había sido un ritual que esperaba con anhelo, la compra semanal de nuevos cómics, se había convertido sin embargo en una tarea pesada que podía posponer para más tarde.

Cuando no conseguí el trabajo (al menos todavía no), no me sentí hundido, no me sentí como si hubiera estado *tan* cerca de ese tesoro maravilloso y se me hubiera escurrido entre los dedos. Por el contrario, lo consideré una oferta de trabajo que no había fructificado, y que mientras tanto podía plantearme otras ofertas. Ya he trabajado antes en el mundo del cómic, llevo una década observando la industria, he participado en la fiebre del oro de Silicon Valley; como consecuencia de todos estos factores, estoy completamente inmunizado contra las ilusiones de grandeza al respecto de convertirme en parte del mundo del cómic.

****

La primera lección que he aprendido de este periodo sabático es que los cómics no son un buen entretenimiento: no lo son creativamente, y como consecuencia no lo son financieramente. Podría hacer comparaciones con las películas o la música, pero utilizaré los libros como ejemplo, ya que ahí es donde acaban todos los dólares que anteriormente gastaba en cómics. Simple y llanamente, los cómics no proporcionan las mismas satisfacciones que un buen libro, sea un misterio romántico de Carol Smith o el *JR* de William Gaddis o una recopilación de ensayos como el excelente *The Secret Parts of Fortune*, de Ron Rosenbaum.

Estéticamente, la mayoría de los cómics son incompletos y derivativos, con calidades de producción pobres y con un desprecio casi criminal por el sentido narrativo. Los títulos superheroicos a menudo pasan al trote por su género con escasa atención a la originalidad o la coherencia; los títulos alternativos a menudo carecen del oficio y la seriedad que justifiquen las inevitables fanfarronadas sobre "arte legítimo".

Si me conceden un minuto, probablemente podría mencionar una docena aproximada de excepciones a esta norma: obras que son perspicaces y poderosas, que hacen un uso pleno del medio y que no lo convierten simplemente en un híbrido bastardo de la literatura pulp y del cine basura. Por otra parte, esas docenas están nadando en un mar de cientos de títulos. Merece la pena buscarlos, merece la pena disfrutarlos... pero sólo si verdaderamente te importan los cómics, sólo si puedes comprometerte a buscarlos, a estar abierto a nuevas cosas y tienes gusto para distinguirlas. En estos momentos, yo tengo otros compromisos que tener en cuenta.

Los cómics en general son demasiado caros para el placer que proporcionan. Era raro que comprase un comic book de 2 dólares o un tomo de 20 dólares y que automáticamente pensara: "¿Sabes?, creo que he pagado lo que vale". A menudo tenía que convencerme de que era así, o justificaba mi compra o me sentía idiota. Eso no significa que todos los tebeos estén sobrepreciados. He pagado 100 dólares por mi edición limitada en tapa dura de *From Hell*, y pagaría el doble y seguiría sintiéndome embriagado de satisfacción.

Hablando en plata, el nivel medio del oficio en los cómics americanos no justifica el precio que en estos momentos marcan. Como consumidor, no recibo el valor de mi dinero en comparación con otras formas de entretenimiento. Como alguien que desea apoyar la expresión creativa, creo que la calidad de la mayoría de los cómics no justifica mi apoyo.

Lo que me lleva a la siguiente lección. La última vez que me fijé, la industria del cómic americano seguía teniendo problemas y tenía que hacer cambios que significasen algo a largo plazo. Así que si decido evitar la industria del cómic durante un tiempo, no es probable que vayan a dar saltos innovadores que vaya a perderme. Habrá modas y tendencias y declives, pero la situación general de la industria parece inamovible para el futuro previsible.

Sigo teniendo más fe en DC, que me ha sorprendido habitualmente con un espectro de contenidos con los que están dispuestos a arriesgarse, ayudados en no poca

medida por los varios sellos que existen bajo la firma DC. Sin embargo, también encuentro extraño que pongan tanto énfasis en trucos tan baratos como la secuela de *Dark Knight* de Frank Miller, la versión de Stan Lee de los héroes DC, y el relanzamiento de *Flecha Verde* con Kevin Smith. Tengo ciertas esperanzas para los *X-Men* de Joe Casey y Grant Morrison —Joe es un autor de ideas especialmente avanzadas que no tiene miedo de expresar sus opiniones—, pero es dudoso que Marvel sea capaz de respaldar su trabajo con el marketing adecuado.

También creo que los cómics alternativos no tienen la potencia suficiente para marcar la diferencia en la industria. Sí, Drawn & Quarterly y Fantagraphics tienen un montón de influencia artística; tanto Joe Sacco como los Hernández han aparecido recientemente en la revista *Time*. Pero es muy discutible que puedan transformar esa influencia en beneficios financieros y de mercado significativos, que puedan alcanzar la masa crítica necesaria para alterar la percepción del medio en América.

Lo cual me lleva a la tercera lección que ha reforzado este periodo sabático: el periodismo sobre cómics no es ni mucho menos tan satisfactorio como podría ser. Debido a que los tebeos se asocian con la infancia y el placer adolescente, hay un deseo general de no reflexionar con demasiada profundidad sobre el hábito historietístico de uno mismo, de saborearlo de manera irreflexiva. Escribir sobre cómics como crítico serio es, por lo tanto, un caso de predicar a unos conversos muy escasos y muy malhumorados. ¿Cuántos lectores de cómics quieren entablar un diálogo crítico, aunque sólo sea al respecto de las opiniones de gente que han invertido mucho tiempo y pensamiento en la industria y la forma artística? La mayoría de los lectores de cómics ignoran revistas como *U* o *The Comics Journal*, como si tuvieran miedo de que sus placeres descerebrados se convirtieran en un desafío intelectual.

Por otra parte, hay gente que *sí* lee dichas revistas sólo para sentirse superior a los que no lo hacen, para considerarse a sí mismos una élite cuyos gustos se han elevado por encima de los del común de los *fanboys*. Dichos lectores *no* quieren entablar un diálogo crítico. Sólo quieren que sus propias creencias interesadas se vean confirmadas, que se acumulen los insultos y las alabanzas adecuados según las expectativas previstas. Y, por supuesto, atacarán cualquier cosa que sugiera que sus mentes están más cerradas que un cinturón de castidad oxidado. He visto esa actitud suficientes veces durante el tiempo que colaboré con el *Journal*. Eso hizo que ganar el título de "Escritor favorito del *Journal*" el año pasado fuera un motivo de disgusto y sospecha para mí (sigo creyendo que fue una especie de broma extraña), no de orgullo ni satisfacción.

Como alguien que ha discutido una y otra vez sobre lo que hace falta para mejorar la industria —que ha observado la industria desde un amplio radio de perspectivas y experiencias— estoy sencillamente cansado y quiero tomarme un respiro de tanto proselitismo constante. Si alguien quiere conocer mis opiniones sobre los cómics, sabe dónde encontrarme. El hecho de que mantenga esta columna lo demuestra. De lo contrario, tengo otras cosas de las que ocuparme, tengo otros intereses y pasiones.

Resumiendo: en estos momentos, los cómics no son buen entretenimiento; la industria se niega a corregirse de ninguna forma significativa, y el periodismo sobre cómics es un trabajo desagradecido. Añadamos a esto la obvia lección de que en la vida hay más cosas aparte de los tebeos —como estoy seguro de que los lectores de esta columna ya saben— y no es que estemos hablando de ninguna revelación enorme. Lo he dicho muchas veces en el pasado, incluso cuando visitaba las tiendas de tebeos cada semana y me gastaba cincuenta dólares en las novedades. Pero al poner cierta distancia entre los cómics y yo, estas lecciones tienen una resonancia más poderosa para mí, ya no tengo la necesidad de disculpar esos fallos, o de añadir circunstancias atenuantes que hagan que estas faltas sean más fáciles de digerir. Ya no dependo de los cómics para definirme personal o profesionalmente. Al haberme liberado de mis propios excesos y entusiasmos, no tengo ninguna intención de volver a mis antiguas costumbres.

****

Este periodo apartado de los cómics marca una ruptura final para mí, no respecto al medio de los cómics en sí, sino respecto a una fantasía que había limitado mi perspectiva hasta ahora.

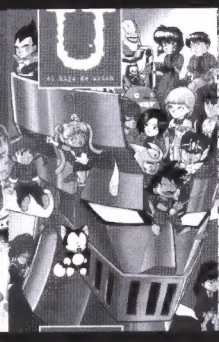
Estoy seguro de que volveré a comprar cómics. Puede que en los próximos meses, puede que en algún momento del año próximo o así. Cuando lo haga, ocuparán una parte mucho menor de mi vida de la que lo hacen ahora. Lo irónico es que probablemente me convertirá en mejor observador del medio, en crítico más exigente, en una voz más útil para la industria. Al haberme sentido tan próximo a este medio y su potencial, me siento más fuerte y más en control ahora que lo he dejado de lado. U

U 1996-2002

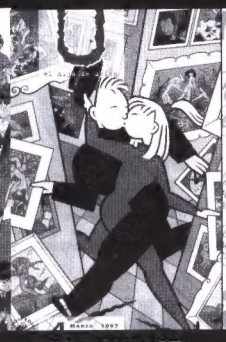
CIAL - AG. 96

#1 - NOVIEMBRE 96

#2 - ENERO 97



#3 - MARZO 97



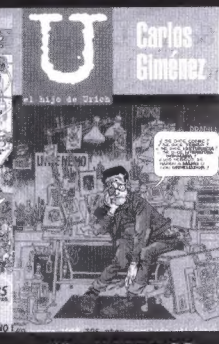
#4 - MAYO 97

#5 - JULIO 97

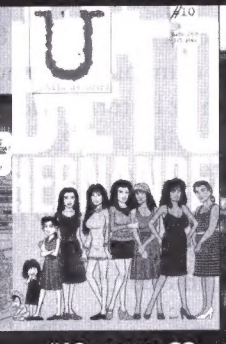
EPTIEMBRE 97

#7 - NOVIEMBRE 97

#8 - ENERO 98

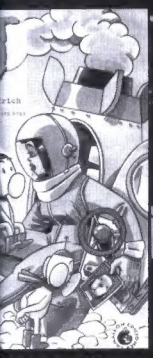


#9 - MARZO 98

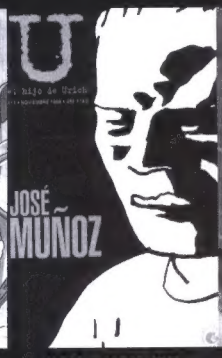


#10 - MAYO 98

#11 - JULIO 98

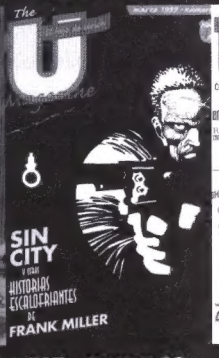


2 - SEP. 98

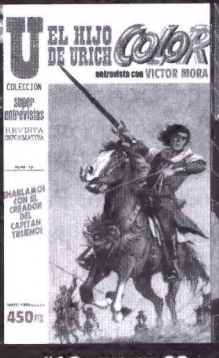


#13 - NOV. 98

#14 - ENERO 99



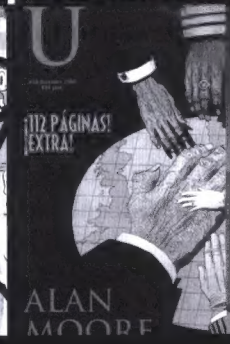
#15 - MARZO 99



#16 - MAYO 99

#17 - JULIO 99

DICIEMBRE 99



#18 - DICIEMBRE 99

#19 - MARZO 2000

#20 - JUNIO 2000

#21 - SEP. 2000

#22 - FEBRERO 2001

¡1.900 PÁGINAS DE DIVERSIÓN!

Pere Joan

DIBUJAR TEBEOS SIN HÉROES

La experiencia de Nosotros Somos Los Muertos[1]

¿Cuál es el componente esencial de la inmensa mayoría de las historias que se publican? ¿Es posible contar historias que no se basen en las peripecias de un personaje arquetípico, del héroe o el antihéroe? ¿Por qué gran parte de la narrativa del siglo XX se centra en un tipo armado que se mueve frenéticamente como una peonza de un lado para otro, si en nuestro entorno cotidiano es poco frecuente ver armas en acción? ¿ Se pueden contar las cosas de otra manera?

¿Hay vida en Marte?

Sí.

La azarosa vida de "Los Muertos" ha reunido a una cantidad de autores muy diferentes entre sí, que en realidad constituyen un extenso catálogo de gentes que puede que tengan algo en común. Creo que se pueden sacar unas pautas, unas intenciones y rechazos que son comunes a todos. Puede decirse que todos intentan contar historias sin héroes. Es más, muchos prescinden incluso del personaje, de la continuidad, de fabricar series, en abierta y desafiante contradicción con los orígenes del medio con el que trabaja, un medio en principio popular: los tebeos.

¿Por qué ocurre esto? Pienso que estos autores han elegido un lugar difícil, un campo intermedio, fecundo pero periférico. El trabajo de esta gente se encuentra, precisamente en un cruce poco transitado que proviene de tres diferentes etapas de la vida, correspondientes a tres formas de acceder a una de las cosas que más nos gustan: que nos cuenten cosas.

Estas etapas son: la infancia, la adolescencia y la especulación adulta. Los resultados de este cóctel ofrecen un lugar extraño y poco habitado. Veamos cómo funciona esto. Se puede relacionar el inicio de la lectura de tebeos en la infancia, en donde las narraciones coinciden con lo popular, lo ejemplar, la simplificación en héroes y villanos, la continuidad de los personajes ("¡Cuéntamelo otra vez!") el folletín y el fetichismo por el personaje.

Es, sin embargo, en la adolescencia cuando uno accede a la literatura, a la novela culta, a un producto de la burguesía y su mala conciencia en oposición a lo popular (no nos engañemos, la novela no es un producto popular). Aparece la introspección, el abandono del héroe que es substituido por el perdedor y la autocompasión propia de la etapa adolescente. El antihéroe y el reflejo distorsionado de los miedos personales se oponen al héroe luminoso y justiciero, siempre vencedor[2].

Pues bien, los autores llamados independientes, los afines a "Los Muertos", dan carpetazo y miran a otra parte, tienen intereses también en otros lugares.

Hoy, todo esto, lo popular y lo reconocido como alta cultura, se mezcla en el campo independiente con la especulación adulta. Esta especulación adulta pasa por nadar en las aguas de los conceptos abstractos, por introducir en la historia el mundo de las ideas y situarlas en el primer plano. El cómic puede manejarse como un ensayo o como si se tratara de un poema. NSLM tuvo siempre la intención de huir de lo "light", de ser una revista espesa, de conceptos. Un vehículo de pensamiento en donde se borran las fronteras entre sueño, opinión, deseo, introspección, costumbrismo, experimentación y en donde se justifica la potencialidad expresiva del trazo que es la esencia misma del dibujo. El dibujo no es sólo un soporte de la narración, sino un elemento expresivo más.

Y aún hay más. Una voluntad de ruptura de los ritmos narrativos que obligan normalmente al ahorro expresivo. En esos autores se potencia, sin embargo, la lentitud cuando se cree conveniente e incluso se fuerza la legibilidad, asumiendo el riesgo de lo excesivamente difícil. Y eso suena a anatema para mucha gente que observa los medios de comunicación como espectáculo o que piensa que nadie es quién para sugerirles ideas y que lo único que se debe pretender, lo verdaderamente importante, es que la narración fluya, que la historia que se cuenta lleve la batuta absoluta y cualquier desvío (ideas, sensaciones, digresión) debe inmediatamente volver al redil del clásico planteamiento de nudo y desenlace. Es el debate irreconciliable entre los *narracionistas* y los *experimentosos*. Pues bien, aquí, en NSLM, las cosas pueden suceder de otro modo. Nada está cerrado y si se acierta, sin héroes, sin personajes incluso, sin historia y con ideas, bienvenido sea el logro.

La historieta inicial de Max que dio título a la revista es un ejemplo de esta intención: sobriedad gráfica y exhuberancia de emociones, lo íntimo y lo colectivo mezclado, la violencia mostrada sin la más mínima concesión a recrearse en ella, la importancia de la mirada

individual y la intención de crear historias complejas, aún en pocas páginas.
Los peligros que tiene este tipo de intento son evidentes. La intención de caer en el vicio de la queja, la catarsis autocomplaciente, la empanada mental tipo Alan Moore en *Amnios Natal*, o el exceso de experimentación gratuita... Todo eso está aquí al lado. Evidentemente no voy a reseñar ahora los fiascos concretos. Cada uno puede hacer su ranking.
Por otra parte, hemos cumplido sobradamente con la cuota de autocrítica. Cuando vimos que, seguramente condicionada por el título y su origen, la revista se escoraba peligrosamente hacia el pesimismo y la negrura monocorde, dirigimos una carta a los colaboradores más próximos. Les pedíamos que no se sintieran obligados a dramatizar en exceso. La risa no estaba contraindicada. Es más, era muy recomendable. Enredarse en el reflejo del lado oscuro parece que es la tentación del narrador que no quiere pasar por papanatas o moralista. Pero nadie es tan simple para tener solamente una parte oscura o una parte luminosa. La complejidad debe ser la exigencia del artista no sometido ni siquiera a sus propios gustos. La mirada particular, la riqueza de una mirada tangencial y arriesgada es el regalo que el historietista puede ofrecer hoy.
Esta subjetividad creadora, lo experimental o aún no codificado no debe entenderse como una veleidad de marginales consentidos que tienen desahogos caprichosos. Porque toda actividad creativa puede afrontarse desde diferentes frentes:

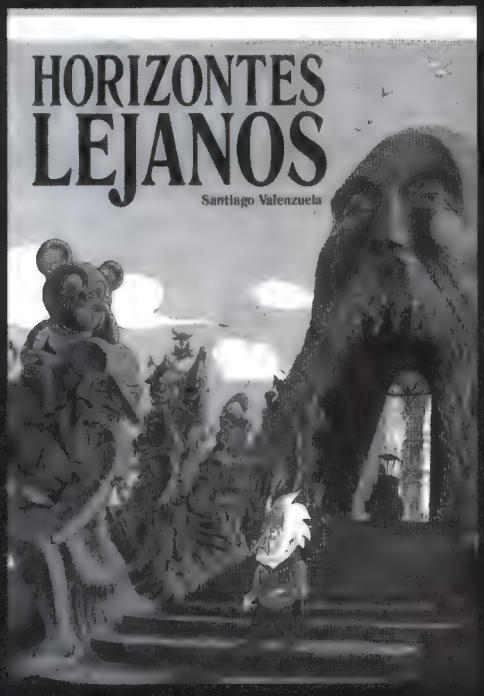
1.- Contar las mismas historias de siempre de una forma nueva.
2.- Contar cosas nuevas.
3.- Abordar cualquier cosa desde el humor, que es una forma de renovación constante y celebración de la inteligencia.
4.- Realizar algo, también respetable, como es el arte de consolación, que consiste en añadir pequeñas variaciones a lo de siempre. Moverse en un lugar seguro donde el lector se siente cómodo por estar en sitio conocido.

Las dos primeras opciones, con incursiones en la tercera, han sido el espacio de NSLM. Ha existido también el haber sabido recoger cómics que se han salido del tema recurrente de tanta historia: el dueto de personajes simétricos que forman el policía y el asesino profesional.
¿Hay vida en Marte (el tebeo de autor)?
Sí. Y, afortunadamente, también hay vida en la Tierra (cómic de consumo masivo).

Liberados del peso de la revista, la fiesta de "Los Muertos" continúa con monografías que ilustran todo lo anterior. Mattotti cuenta un novelón sin limitaciones de temática, tono y formato en su *Estigmas*. Julie Doucet desnuda una vez más en su *Diario de Nueva York* su experiencia personal sin el filtro del pudor. Y Linhart, un casi desconocido e inédito en album, publica su *Fin*, que no es el principio del fin, sino el fin del principio.
No se si todo esto es mucho o es poco, pero es lo que tenemos.
¿Hay vida en Mart...? U

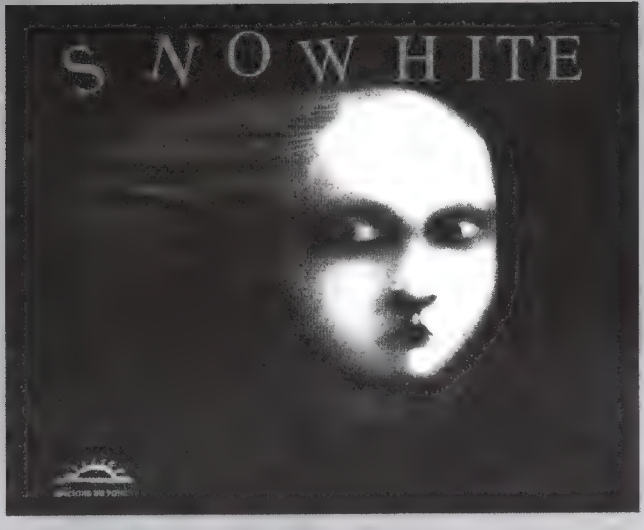
1 Algunas de estas ideas fueron expresadas en el Primer Congreso del Cómic de Sevilla.
2 O, al menos, esto era así hasta hace poco, puesto que ya a nadie le resulta creíble el héroe sin mancha, característico de los años 30 o 40. Los héroes de hoy son forzosamente oscuros y con matices. El mejunje infantil-juvenil se complica.

NOVEDADES DE PONENT



HORIZONTES LEJANOS

Guión y dibujos:
Santiago Valenzuela
COLECCIÓN SOLYSOMBRA
Nº 8
PVP- 1.800 pts. - 10'82 €



SNOWHITE

Guión y dibujos:
Ana Juan
COLEC·CIÓ
MERCAT Nº 12
PVP- 2.400 pts.
14'42 €

EDICIONS DE PONENT

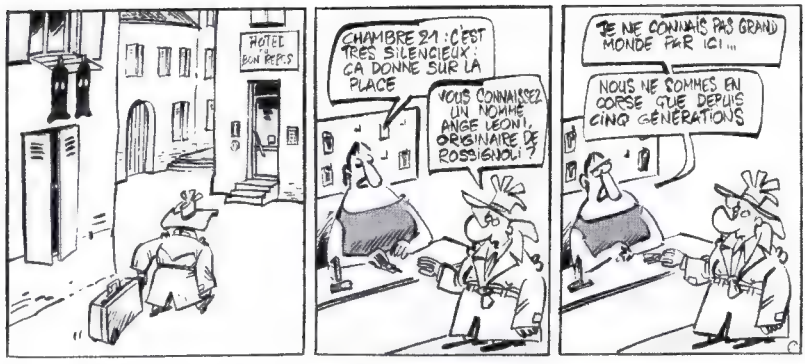
el chivato

Dibujo para la contraportada de La top model.

PÉTILLON

RENÉ PÉTILLON ES UN FENÓMENO EN FRANCIA. SU ÚLTIMO ÁLBUM, *L'ENQUÊTE CORSE*, PROTAGONIZADO POR EL INEFABLE DETECTIVE JACK PALMER, LLEVA VENDIDOS MÁS DE 300.000 EJEMPLARES EN ESE PAÍS Y FUE GALARDONADO COMO MEJOR OBRA DEL AÑO 2000 EN EL SALÓN DEL CÓMIC DE ANGULEMA. SON DOS DATOS QUE CONFIRMAN EL ÉXITO DE PÚBLICO Y DE CRÍTICA DE ESTE AUTOR, QUE DEBUTÓ EN LOS AÑOS 70 CON HISTORIETAS MARCADAS POR EL HUMOR DE LA REVISTA MAD Y QUE HA SABIDO EVOLUCIONAR SIN OLVIDAR LA COHERENCIA. EN LOS 80, SU ESTILO SE DEPURÓ Y ABRAZÓ LA LÍNEA CLARA DE LOS ÁLBUMES LEÍDOS DESDE LA INFANCIA: *TINTÍN* Y *SPIROU*. AHORA, SU TRAZO ES FUERTE Y NERVIOSO, CERTERO Y ÁGIL, LO MISMO QUE EL HUMOR QUE PRACTICA. EN ESPAÑA, PÉTILLON CONTINÚA SIENDO UN AUTOR MAYORITARIAMENTE DESCONOCIDO, Y SU OBRA, O BIEN SIGUE INÉDITA O SE ENCUENTRA VERGONZOSAMENTE DESCATALOGADA. TEXTO: JORDI CAÑISÀ

L'enquête corse.


HOTEL DU BON REPOS
CHAMBRE 21 : C'EST TRES SILENCIEUX : ÇA DONNE SUR LA PLACE
VOUS CONNAISSEZ UN NOMME ANGE LEONI, ORIGINAIRE DE ROSSIGNOLI ?
JE NE CONNAIS PAS GRAND MONDE PAR ICI...
NOUS NE SOMMES EN CORSE QUE DEPUIS CINQ GÉNÉRATIONS

En 1989, René Pétillon (Lesneven, Francia, 1945) ganó el prestigioso Gran Premio de Angulema por el conjunto de su obra. Doce años más tarde volvió a ser galardonado en el mismo festival por su álbum más reciente: *L'enquête corse*. El premio confirma que, además de tener un sólido pasado, Pétillon sigue activo y su obra aún no está cerrada.

En *L'enquête corse* la misión de Jack Palmer (Jack Pelman, según algunas traducciones españolas) es aparentemente simple: ir hasta Córcega, encontrar a un tal Ange Leoni y darle una noticia referente a la herencia de su tío. El único problema es que Córcega es una isla complicada. El detective de sombrero y porte incalificables no entiende absolutamente nada de lo que pasa allí. "Es normal -puntualiza Pétillon- en realidad, Palmer tampoco entiende nada de lo que pasa en el continente" (1). El asunto le queda grande; casi tan grande como su sempiterna gabardina, varias tallas superior a su medida. Resignado, Palmer se convierte en simple testigo, en los ojos inocentes a través de los cuales el lector ve la realidad que Pétillon quiere mostrar. El resultado es un corrosivo retrato de la proverbial desconfianza corsa y de los movimientos terroristas independentistas, a los que el autor desarma ironizando sobre su causa y sus métodos. Un retrato en clave de humor de la ineficacia policial (ya sea ésta por descoordinación, o por hacer la vista gorda con el terrorismo) y de los veraneantes con impresionantes mansiones en la isla.

Pétillon ha situado a su antihéroe Palmer en medio de un decorado complejo (2). "Córcega -explica- es un sitio donde ocurren cosas que no pasan en ninguna otra parte: es el sueño de cualquier guionista". Y sobre esta base quebradiza, mezcla de actualidad y ficción, Pétillon construye un álbum hilarante que es la prueba palpable de un autor que tras casi 30 años de oficio (empezó en 1974) se encuentra en plena forma y con total dominio de su arte. El dibujo de *L'enquête corse* es una síntesis de simplicidad y detallismo; de calculada mesura y de aparente espontaneidad. Los trazos son severos, y se ejecutan con firmeza y decisión. Los personajes están descritos con unas pocas líneas que forman esos rostros enjutos y aguileños, de ojos huecos y mirada perpleja, que caracterizan al último Pétillon.

Y la palabra, como el dibujo, también se reduce a lo esencial. Las réplicas son afiladas y rápidas. No hay frases gratuitas ni silencios que no sean significativos. Porque en las historietas de Pétillon lo que se dice (el diálogo) es siempre certero, pero lo no dicho acostumbra a ser letal. En *L'enquête corse* abundan los silencios, las secuencias de dos o tres viñetas prácticamente idénticas en las que sólo cambia el texto. Y en ese salto de una viñeta a otra, en esa elipsis, es donde estalla el humor cáustico y vivificador de Pétillon.

Pero pese a la simplicidad, éste es un álbum de elabora-

L'enquête corse

Media página publicada en el TBO de Ediciones B nº 33.

¡NECESITO SUS SERVICIOS INMEDIATAMENTE: LADISLAO, MI TECKEL, HA DESAPARECIDO!
¡AY, NO, BASTA DE BÚSQUEDAS!
¿¡CÓMO DICE!?
¡SE ACABÓ! ¡YA NO SOY DETECTIVE!
AHORA ME DEDICO A HACER DEMOSTRACIONES.
PCHHH
¡QUEDA DESPEDIDO!

ción lenta: "He tardado cerca de seis meses en seleccionar la información y dejarla descansar antes de tirar adelante. Después, la realización propiamente dicha me ha llevado cerca de un año".

EVOLUCIÓN GRÁFICA

El estilo gráfico de Pétillon se divide en tres grandes etapas. En las dos primeras se aprecia la poderosa influencia de dos autores tan aparentemente dispares como son Kurtzman y Hergé. En la tercera, las servidumbres han dejado paso a un dibujo absolutamente personal; un estilo fuerte, alocado en la forma, pero sobrio en los recursos. Visto con la perspectiva del tiempo, esta trayectoria estilística no es sólo coherente sino extraordinariamente sabia. Vayamos por partes. Del *loco* Harvey Kurtzman, Pétillon toma las bases de su estilo, y de ahí provienen las primeras historietas, pobladas de persecuciones, personajes imposibles y decorados a menudo confusos. Historias con abundantes masas de negro, tramados manuales y perspectivas caprichosas. Es el cómic del exceso, del surrealismo que aparece a la vuelta de la esquina y de forma inesperada. Un delirio sin mesura.

Todas estas características se oponen frontalmente a los principios básicos de la línea clara, que proclama la pureza del trazo y la necesaria supresión de todo aquello que no sea esencial a la historieta. Quedan fuera de esta corriente las sombras, los sucios tramados a plumilla, los encuadres exagerados y las viñetas de tamaño desmesurado.

Las consecuencias de este periplo gráfico son también aplicables al guión que, con el tiempo, deja lo histriónico para ser sabiamente absurdo y sólo desordenado en apariencia. Pétillon juega con su humor explosivo a derribar el edificio que él mismo levanta, pero tras el estallido de carcajadas el lector observa, con pasmosa sorpresa, la envidiable solidez que sustenta esta colosal broma.

Así, los tres primeros Palmer (*Une sacrée salade*, *El Dr. Supermarketstein* y *La muela picada*) son el fiel reflejo de esta primera etapa, una época que marca el nacimiento del personaje y la primera colaboración del autor con la editorial Dargaud. Algo que llegó de forma casual, como recuerda Pétillon: "Dionnet preparaba el número cero de una nueva revista: *Snark*. Me pidió una historia y dibujé el primer Palmer. La revista no llegó a nacer y Dionnet tuvo el coraje de presentar las páginas en la revista *Pilote*. Allí estuve durante un año [1974] hasta que me rechazaron *Le*

chien des Basketville. Todavía no estaban preparados para ese tipo de delirios en Dargaud". Pétillon abandonó *Pilote*, y entre 1975 y 1980 sus historietas aparecieron en revistas como *Fluide Glacial* y *Métal Hurlant*. Pero, básicamente, ésta es la época de su colaboración en la revista *L'Écho des Savannes*, una publicación cuyo humor era mucho más disparatado que el de *Pilote*. No en vano fue fundada (en 1972) por Brétecher, Gotlib y Mandryka.

PÉTILLON EN L'ÉCHO

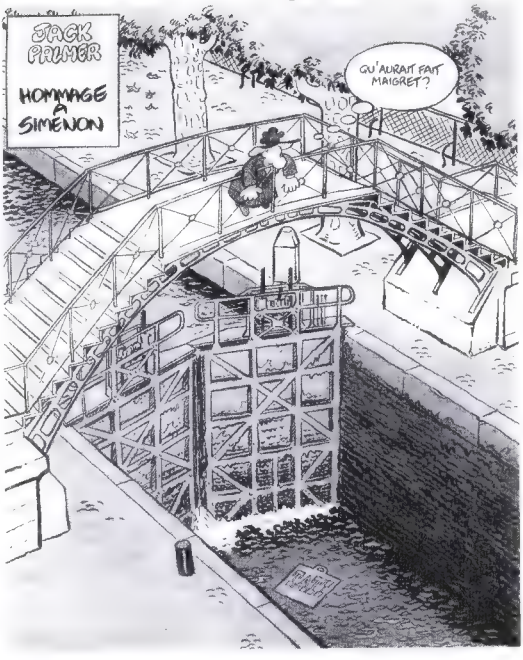
"*L'Écho des Savannes* estaba concebido prácticamente para uso interno", sentencia Pétillon al recordar esos años. Los autores jugaban a sorprenderse unos a otros con sus humoradas, pasándose las páginas de mano en mano para ver quién había logrado llevar más lejos ese humor iconoclasta. "La provocación se había convertido en el criterio de selección de las historietas", explica Pétillon resumiendo así toda una línea editorial. El autor tomó conciencia de la situación; prueba de ello es que en *Le chien des Basketville* incrementa el desenfreno semana tras semana.

Pero poco a poco las cosas se fueron torciendo en *L'Écho*. La anarquía acabó por desaparecer y Pétillon abandonó la revista poco antes de que un psiquiatra pasara a formar parte del consejo de redacción.

Acabada esta etapa, empieza una nueva andadura en *BD*, un curioso experimento de revista con formato de periódico (en ella, Tardi publicó, además de su célebre *Griffu*, una historieta parodiando a Jack Palmer). Para *BD*, Pétillon crea su primera historieta larga: *La muela picada*. La aventura arranca sin un guión claro. Lo único previsto es el ritmo de entrega de las páginas: una a la semana hasta completar las 46 del álbum. El resultado es una historieta irregular, que avanza sin rumbo y sin ritmo. Un álbum que pese a sus buenos momentos tiene más valor por lo que supone de aprendizaje que por el resultado final. A lo largo de esta disparatada aventura cada vez más personajes van entrando en escena y, a la hora del desenlace, el autor se encuentra con 50 personajes a los que manejar. La lección que aprende Pétillon es clara: "Me di cuenta de que no servía para la improvisación".

La revista *BD* desapareció a los pocos números, pero abrió el primer gran periodo de Pétillon. Una época

Página-chiste homenaje a Simenon.



que empieza con un retiro a Normandía y que en lo creativo se traduce con el nacimiento de *Le Baron Noir* y, más adelante, con el celebrado álbum *Les disparus d'Apostrophes*, que marcó el regreso a *Pilote*.

LE BARON NOIR

Las primeras apariciones de *Le Baron Noir* fueron en *L'Écho* (once entregas de páginas a color), pero la verdadera fama del personaje se debe a su posterior paso por el desaparecido periódico parisino *Le*

La muela picada.

Matin, que lo publicó en formato de tiras y en blanco y negro. Fueron cuatro años durante los cuales Pétillon firmó unos guiones que Yves Got dibujó con talento y con un trazo depurado.

El Baron Noir es un águila depredadora que mantiene atemorizado a un rebaño de ovejas (metáfora del pueblo). Es una historieta de trasfondo político que aborda el maquiavélico tema de cómo conseguir el poder y cómo perpetuarse en él. "Dejé la serie porque tenía la sensación de repetirme. Me di cuenta de que la actualidad política es cíclica", sentencia Pétillon. *Le Baron Noir* nació cuando la derecha estaba en el poder (el presidente de la república era Giscard d'Estaing) y llegó hasta la época socialista de François Mitterrand. Pese al cambio, los temas son los mismos, porque, en realidad, nada cambia cuando se habla de poder. Hoy, su contenido crítico y mordaz ha dejado de ser un reflejo puntual de la actualidad periodística pero ha logrado ese preciado estatus de clásico que sólo alcanzan las obras de contenido universal.

Con *Le Baron Noir*, Pétillon y Got firmaron una de las pocas muestras de tiras de prensa realizadas de forma expresa para un periódico (fórmula habitual en los Estados Unidos, pero rara en Francia). *Le Matin*, periódico serio de izquierdas, hizo una significativa apuesta por la historieta, ya que la publicación de estas tiras coincidió con el encargo a otro autor, Régis Franc, quien publicó una historieta rompedora que el tiempo ha convertido en obra de referencia: *Le café de la plage*.

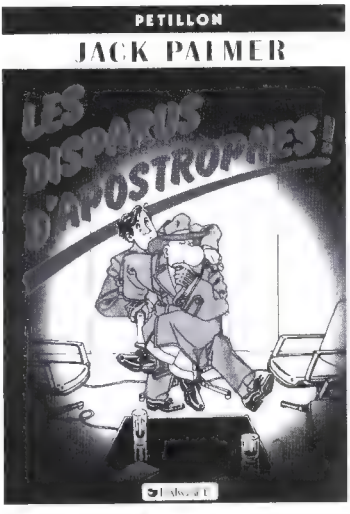
REGRESO A DARGAUD

A finales de 1981 Pétillon vuelve a *Pilote* y en mayo de 1982 aparecen las primeras páginas de una obra que inaugura la etapa más próxima a la línea clara y que supondrá el primer gran éxito del autor: *Les disparus d'Apostrophes*.

El *Pilote* al que regresa Pétillon es otro *Pilote*. La revista (ahora mensual) ha sabido crecer con sus lectores y los contenidos se adaptan a una historieta profundamente renovada tras el impacto del mayo del 68 francés. Para comprender este cambio, basta decir que la vuelta de Jack Palmer a *Pilote* coincide con la publicación del álbum *Partida de caza* de Pierre Cristin y Enki Bilal. *Les disparus d'Apostrophes* es la primera obra plenamente redonda de Pétillon: una despiadada sátira de los escritores, los intelectuales y de las editoriales. El álbum toma como excusa el programa cultural *Apostrophes*, que Bernard Pivot presentó en la televisión pública francesa entre 1973 y 1990 con gran éxito de audiencia. Con *Les disparus d'Apostrophes* llegó el primer éxito de público, y para Pétillon supuso además el primer paso por dicho programa (al lado de Jorge Semprún, Ives Montand y François Truffaut). Pero la aventura no estuvo exenta de polémica. En sus páginas, Jack Palmer investiga el secuestro de una autora y, durante la prepublicación del álbum, el secuestro sucedió realmente. "Es el problema de poner personajes reales en un álbum", explica Pétillon, que fue interrogado por la policía y que reconoce que "durante los primeros días se temió un desenlace dramático". Al final, todo resultó ser un montaje de la autora.

Las siguientes tres obras de Pétillon forman una continuidad lógica con *Les disparus*. *El cantante de México*, *El rey de los cómics* y *El caso del pequinés de París* confirman la evolución del dibujo de Pétillon y el progresivo tránsito desde el humor surrealista hacia guiones de 46 páginas cada vez más sólidos. Cumbre de esta evolución es *El caso del pequinés de París*, en donde se adopta el clásico formato franco-belga de cuatro tiras por página y el dibujo es más depurado que nunca. El guión, por su parte, es una demostración de puro humor de un autor que ha sabido sumar al talento un conocimiento preciso de las reglas que provocan la risa. Pétillon mueve los hilos del guión a su antojo y consigue el efecto adecuado en el momento preciso. Como un meticuloso orfebre, prepara viñeta a viñeta un sutil pero poderoso engranaje de situaciones y

Tira de Le Baron Noir (dibujo: Got / guión: Pétillon.



de diálogos en los que nada queda al azar. La obra pasó casi inadvertida en nuestro país, pero es de recuperación obligada para los amantes de la historieta, como lo es también *El rey de los cómics*, una implacable sátira del mundo de la historieta que carga contra autores, editores, estudiosos del medio y festivales de poca monta. Una visión desmitificadora, catártica y tonificante que también aprovecha para burlarse de la mercadotecnia del cine. En definitiva, como recuerda uno de los personajes, "el cine y el cómic tienen un lenguaje común". "Exacto -añade otro-, el del dinero".

ACERCAMIENTO A LA ACTUALIDAD

"Siempre me han gustado los chistes de prensa y siempre me han gustado los cómics, pero no es fácil conciliar las dos cosas". Esta voluntad de unir actualidad e historieta se aprecia en los tres álbumes siguientes: *Un detective dans le Yucca*, *Narco dólars* y *Un privé dans la nuit*. Tres álbumes de historias cortas, muchas de las cuales son de una sola página, y algunas, de una sola viñeta. En varias historietas el detective Palmer ni siquiera aparece. Pétillon se siente cada vez más libre tanto en el dibujo como en el guión. Su trazo se ha vuelto más suelto y esquemático. El dibujo es voluntariamente plano, bidimensional.

En lo que se refiere al contenido, el autor encadena un gag tras otro hilvanando el guión sin respiro y sin concesiones. Humor libre y en estado de gracia. Sin paralelismo con otros autores porque él suma a la tradición del humor underground unas sabias gotas de *nonsense* y lo pasa todo por el tamiz de una mirada crítica con la sociedad. Pertenecen a esta etapa historias cortas como *La verdad sobre el asesinato de Kennedy*, *Serie negra políticamente correcta*, *Murder Party* o *Regreso a Bucarest*.

Lo mismo se puede decir de *La top model*, un hilarante álbum formado por tres historietas independientes de 20 páginas dibujadas con trazo nervioso y verbo preciso. En la historieta que da título al álbum, la top model Sonia Esperanza vive aterrorizada por la amenaza lanzada por la secta Zoustich. La historieta es una ridiculización tanto del mundo de las pasarelas como de los argumentos del fatwa sobre Salman Rushdie, y supone la primera aproximación por vía del humor a un tema delicado, el del integrismo religioso. Esta práctica será llevada a sus últi-

COMENTARISTA DE LA ACTUALIDAD

Desde febrero de 1994 Pétillon es una de las firmas habituales de *Le Canard Enchaînée*, un periódico que es toda una institución en Francia. Nacido en 1915 en un momento en el que la férrea censura militar tachaba (literalmente) frases y columnas enteras de los periódicos de la época, *Le Canard* se erigió como una publicación satírica con el corazón en la izquierda, pacifista, antimilitarista y anticlerical. Con el tiempo, la sátira ha ido evolucionado hacia el periodismo de investigación. ¿La clave? No dejarse comprar por nadie. Sólo por sus más de 500.000 lectores que lo adquieren cada miércoles por ocho francos (unas 200 pesetas). Una cantidad exorbitante tratándose de un periódico de tan sólo ocho páginas e impreso a dos tintas. Es el precio de su posición independiente, la misma que le ha llevado a ser una de las pocas publicaciones periódicas que no acepta publicidad en sus páginas.

Chiste aparecido en Le Canard Enchaîne (2001).

mas consecuencias en *L'enquête corse*. Completan el álbum *Tout faux* (desternillante visión del mundo de las falsificaciones en mercado de obras de arte) y *Pizza fatale* (en donde la presencia de una pizza siembra el terror en una reunión de gastrónomos).

Historias largas y cortas; historias de una página y chistes de una sola viñeta; ficción absoluta y temas de actualidad. Poco importa: "Me siento cómodo en todas las distancias", reconoce Pétillon. Con el tiempo, su humor se ha hecho más preciso, probablemente a causa del obligado ejercicio de síntesis de los chistes que publica en *Le Canard Enchaînée*. Pero el lector de los álbumes de Pétillon debe mantener su mirada siempre atenta porque, pese a la aparente simplicidad de sus últimos títulos, no hay detalle que merezca dejar de ser observado. Por eso su obra nunca decepciona ante un segunda lectura. Al contrario: crece. Los álbumes de Pétillon deberían ser materia de estudio obligada en un curso de guión humorístico. Su dominio de los silencios y de los tiempos muertos es, sencillamente, admirable. Y a lo dicho hay que añadir todavía el poderío de su trazo frenético, capaz de caracterizar cualquier expresión de sus personajes en pocos pero lapidarios trazos. La frialdad de una respuesta, el histerismo de un personaje, la perplejidad, la candidez de una mirada. Una compleja galería interpretativa al servicio de esa muestra de humor total que son sus historietas. Alguien podría objetar que los álbumes de Pétillon son muy franceses y justificar así el poco éxito que han tenido en España. Pero no. Que nadie se engañe: tras la caricatura del ciudadano medio francés hay un retrato válido en España y en cualquier país occidental. Bastaría cambiar la típica baguette o la popular bolsa de los almacenes Tati por referentes nacionales.

El verdadero protagonista de los álbumes de Pétillon somos todos nosotros. Porque es la sociedad misma lo que el autor disecciona con sus álbumes poniendo en evidencia las modas, los tópicos, la falta de personalidad de una ciudadanía sin carácter, moldeada por lo que imponen los medios y lo que manda el poder. Poder, éste, que tanto aparece en forma de partido político como de multinacional.

Dibujo para la portadilla del álbum Un privé dans la nuit.

Y tras el retrato social viene la caricatura de colectivos concretos: músicos (*El cantante de México*), intelectuales (*Les disparus d'Apostrophes*), autores y aficionados a la historieta (*El rey de los cómics*), la jet set (*El caso del pekinés de París*), la moda (*La top model*), la política y el terrorismo (*L'enquête corse*). Nadie está a salvo. Actualmente, según ha comentado, se está documentando sobre el dinero negro y los paraísos fiscales. Habrá que seguirle la pista.

NOTAS

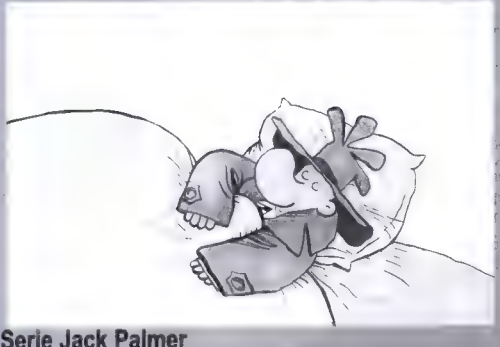
(1) Las declaraciones de Pétillon están extraídas de las siguientes entrevistas:
-Revista *PLGPPUR* nº 19, invierno de 1985.
-Catálogo oficial del XVII Salón del Cómic de Angoulême, enero de 1990.
-*Le Figaro Étudiant*, 6 de enero de 2001.

Viñeta de la historieta corta Murder Party.

-Entrevista en www.auteurs.net, 24 de enero de 2001.
-Entrevista en www.bdselection.com, 28 de febrero de 2001.

(2) Desde el fin del Imperio Romano, la isla ha sufrido 19 invasiones, 37 revueltas y siete periodos de anarquía. En 1768 quedó anexionada a Francia y en los últimos años ha sido noticia por sus atentados y sus vendettas. En el territorio actúan diversos movimientos nacionalistas que el lector de *L'Enquête Corse* deberá leer entre líneas: así, la Concotté del álbum hace referencia a A Cuncolta, y Corsa Corsica es una trasposición de Corsica Nazione. El Café historique y el Café habituel, situados uno enfrente del otro en el álbum, hacen referencia al Canal historique y al Canal habituel, dos secesiones (enfrentadas) del FNLC, movimiento creado el 1976 y el más veterano de todos. En mayo del pasado año 2001 se aprobó el nuevo estatuto de la isla, un primer paso hacia su autonomía. U

BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL DE RENÉ PÉTILLON



Detalle de la portada de *Un privé dans la nuit*.

Serie Jack Palmer
1. *Une sacrée salade*
2. *El doctor Supermarketstein* (Ed. B)
3. *La muela picada* (Ed. La Cúpula)
4. *Les disparus d'Apostrophes*
5. *El cantante de México* (*El Víbora* números 73 a 75 y 79 a 82)
6. *El rey de los cómics* (Ed. B)
7. *El caso del pequinés de París* (Ed. B)
8. *Un detective dans le Yucca*
9. *Narco Dollars*
10. *Un privé dans la nuit*
11. *Le top model* (Desde junio de 2001, rebautizado *L'enquête de la top model* por motivos obvios de gancho comercial)
12. *L'enquete corse*

En julio de 1999 aparece un álbum recopilatorio: *Le Meilleur et le Pire de Jack Palmer*

Le Baron Noir
Originariamente publicado por Les Humanoïdes Asociés en seis volúmenes. En septiembre de 1999 Glénat lo reeditó en un volumen de 128 páginas.

Otros álbumes de historieta
Le chien des Basketville (1979)
Les carottes son cuites (1980), reeditado parcialmente en 1986 con el título *La fin du monde est pour ce soir*
Bienvenue aux terriens (1982)

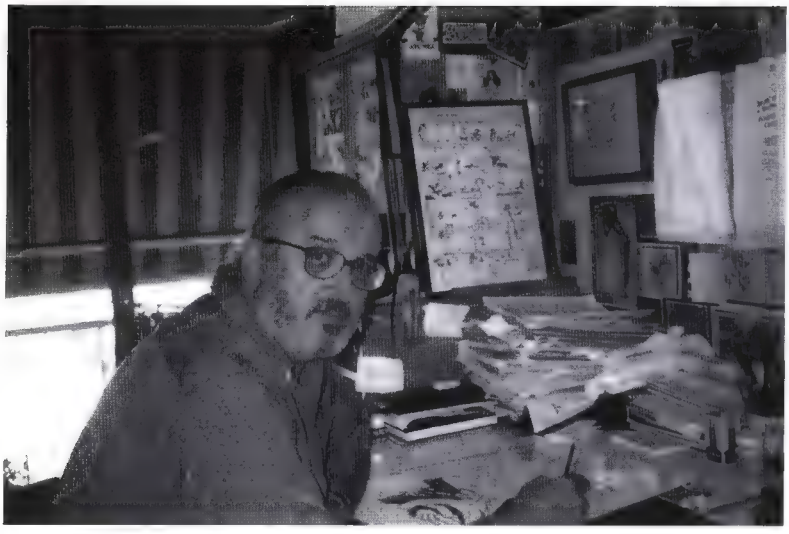
Álbumes de chistes
La conjoncture est générale (1984)
L'anné du tag (1991)
Juppé me stimule (1997)
Ça va faire m@l.com (2000)

Además de los álbumes citados, en España se han traducido páginas sueltas en *El Víbora* y *TBO* (en su etapa dirigida por Víctor Mora, a finales de 1980).

ALEMANIA, INGLATERRA, ARGENTINA, DINAMARCA, BÉLGICA, FRANCIA, BRASIL, HOLANDA, MÉXICO, ESTADOS UNIDOS, NORUEGA, PORTUGAL O SUECIA SON, AMÉN DE ESPAÑA, ALGUNOS DE LOS PAÍSES QUE HAN DISFRUTADO EN SU PROPIO IDIOMA DEL VIGOROSO TRAZO DE ESTE AUTOR, HIJO Y SOBRINO DE ARTISTAS, CUYA PROFESIONALIDAD DESAFÍA CUALQUIER ESPECTRO DE CRISIS.

BERNET ES UN CONFESO AMANTE DEL ARTE DEL DIBUJO. DE HECHO, SU NUTRIDA COLECCIÓN DE ORIGINALES AGLUTINA TODO EL PATRIMONIO ESTÉTICO QUE LE INSPIRA, MAYORITARIAMENTE LOS GIGANTES HISTÓRICOS DE LA HISTORIETA NORTEAMERICANA. ILUMINACIÓN, NARRATIVA Y EXPRESIVIDAD SON FACTORES CLAVE DE SU INCONFUNDIBLE ESTILO, AJENO A MODAS IMPERANTES, Y DE UN REGISTRO TAN VERSÁTIL QUE OSCILA DEL REALISMO MÁS ÁSPERO A LA INCISIVA CARICATURA. DIBUJANTE PRECOZ QUE LLEGARÍA A OBTENER UN YELLOW KID, RESULTA UN INDUDABLE MAESTRO A LA HORA DE PLASMAR TANTO ATMÓSFERAS INSANAS Y, SOBRE TODO, ANATOMÍAS O MENTES DEFORMES, COMO CARNALES CURVAS FEMENINAS. TAMPOCO EL HUMOR EXCEDE SUS FACULTADES. NO ES DE EXTRAÑAR, PUES, QUE TÍTULOS COMO *SARVAN*, *KRAKEN*, *IVAN PIIRE*, *CUSTER*, *CLARA DE NOCHE* Y, PARTICULARMENTE, *TORPEDO 1936* JALONEN DOS DÉCADAS DE SUCESIVOS ÉXITOS. POSTERIORES, POR CIERTO, AL OBLIGADO PERIPLO EUROPEO DE LOS SESENTA QUE CIMENTARA EL RIGOR PROFESIONAL DE NUESTROS AUTORES FUERA DE SU PAÍS. POR ELLO, CONVERSAR CON BERNET ES ASISTIR A CASI MEDIO SIGLO DE LA PROPIA HISTORIA DEL MEDIO: LA ESCUELA BRUGUERA, LA EMIGRACIÓN LABORAL, EL PRESUNTO *BOOM*, EL AUGE DEL COMIC-BOOK, LA CRISIS... EN CUALQUIER CASO, LA ACTUAL FRAGILIDAD DE LA INDUSTRIA NACIONAL NO INCIDE EN EL ÁMBITO LABORAL DE ESTE AUTOR. AUNQUE EL FUTURO LEGAL DE *TORPEDO* PERMANEZCA INCIERTO, *CLARA DE NOCHE* Y *LA CHICA DUM-DUM* SE ASEGURAN UNA CÓMODA PERMANENCIA Y GLÉNAT RECOPILA SUCESIVAS ANTOLOGÍAS DE SU OBRA DISPERSA. UNA SÓLIDA REPUTACIÓN LE PERMITE LA PRESENCIA REGULAR EN EL MERCADO FRANCÉS E ITALIANO MIENTRAS PUNTUALES APORTACIONES AL CÓMIC-BOOK LE PROPORCIONAN UN PROGRESIVO ESTATUS DE *ESTRELLA INVITADA* EN LA NORTEAMERICANA DC. **ENTREVISTA: YEXUS**

BER
NET



DE TAL PALO...

Naces en 1944 en Barcelona. ¿Cómo viviste aquella infancia tan cercana a la posguerra?
La infancia fue muy bonita para mí, porque yo estaba en una familia donde prácticamente casi todos estaban en el ramo de la pintura o el dibujo, que a mi me gustaba mucho. Recuerdo a mi abuelo, que siempre estaba escribiendo novelas; en la familia de mi padre eran cinco hermanos, él era el mediano: los dos mayores pintaban, mi padre dibujaba, el menor, que era Juan Bernet Toledano, dibujaba cómics también, y al más pequeño también le gustaba dibujar. Por el lado de mi madre estaba su hermano, Miguel Cussó, escritor de novelas en la editorial Bruguera con el pseudónimo de Sergio Duval y, anteriormente, con el de Michael Kuss, con el que había escrito novelas de amor y del oeste de mucho éxito en aquella época. Posteriormente también fue guionista de cine. Mi hermana, que era muy jovencita entonces, se dedicó al montaje de cine y ahora tiene un estudio en Barcelona, quizá la montadora más importante de España. Esto de mi hermana fue posterior, claro, pero yo estaba entonces muy metido en este mundo. Conocía a los amigos de mi padre; pasaba los veranos en Sitges, en casa de mi tío Miguel Cussó, y allí estaban Peñarroya o Cifré, que eran amigos íntimos. Había un gran ambiente; recuerdo a Gin, a Raf, a Ibáñez, a Nadal ... jugaban unas partidas de cartas tremendas. Aún encuentro damnificados por las partidas de mi padre, que se ve que era terrible jugando al póker. En una ocasión fuimos a Cadaqués, porque Nadal es de allí. Yo tendría unos 12 años. Fuimos para quince días y nos quedamos tres meses, fue un verano estupendo.

¿Qué recuerdas de Jorge, tu padre?
Yo jugueteaba debajo de su mesa de dibujo y me encantaba verle trabajar. Era un dibujante extraordinario. A veces lo he pensado y no acabo de comprender el proceso, porque cuando llegó la Guerra Civil mi padre tenía 15 años y falseó la edad para apuntarse voluntario, sin pertenecer a ningún partido político, y tuvo que pasarse los tres años de la guerra en el frente como enlace, en medio de todos los tiroteos. Lo hirieron y luego estuvo en los campos de concentración de Francia. Cuando consiguió salir y se instaló un poco en aquel país lo reclamaron sus padres desde España por hacerle un favor, pero, claro, como había combatido en el bando republicano lo metieron en un campo de concentración de aquí. E incluso después tuvo que hacer otra vez el servicio militar, porque no le había valido de nada todo aquello. Por supuesto, este proceso lo vivió mucha más gente, pero en el caso de mi padre es que a continuación fue cuando se hizo dibujante de cómics. ¡Y lo que no entiendo es dónde practicó! Es decir, después de todo lo que pasó, lo normal es que se hubiese dedicado a otra cosa; pero se dedicó a dibujante de cómics, y además era bueno. Era una época grande, la época de Bruguera y de aquellos extraordinarios autores que allí había, que no se han repetido nunca más en ninguna editorial y a muchos de los cuales les había pasado algo similar. Lo que aumenta el valor de mi padre es que era un dibujante realista que también podía pasar al estilo cómico: de una viñeta de *Doña Urraca* a la ilustración de Don Quijote. También tocaba bien el color... Es algo que siempre ha sido un misterio [*risas*]. Yo lo he tenido bastante más fácil, porque él nunca estudió dibujo ni tuvo la ventaja de vivir este ambiente desde dentro. Mi juventud fue muy bonita. Incluso recuerdo que mi padre me había llevado un verano a Serós, un pueblecito de Lérida, a la trinchera donde lo hirieron en el frente. Yo era un crío, eran los años 50, y es algo que se me quedó bastante grabado; porque en Serós las montañas son de color rojizo por la tierra, pero ésta era como blancuzca. Y de cerca resulta que era de los huesos de los muertos y de los animales que habían dejado allí. Estaba todo lleno de

Doña URRACA
POR JORGE
Usted perdone, doña Filo. ¿Podría decirme si vio por ahí a doña Urraca?
Es muy raro que a estas horas no ande por la historieta...
Oye, Celedonio, tú que lo ves todo... ¿Has visto a doña Urraca?
FALSO CIEGO
¡No!
CIEGO
¡Estoy en la cuarta viñeta y no la vislumbro ni en sueños! ¡¡Increible!!
Tengo que darle un recado urgente y no hay modo de verla. ¡Brrrr!
Y en esta otra viñeta tampoco aparece... ¡No lo entiendo! ¿Se habrá vuelto invisible?

Fragmento de una de las páginas de Doña Urraca realizadas por el joven Jordi

agujeros de las bombas y había un tanque ruso medio hundido. Se me quedó grabado. Después habrá ido desapareciendo, porque años más tarde volví y me llevé una decepción al ver que ya no era todo aquello tan misterioso que yo había conocido de niño.

Siendo tu padre tan inquieto, ¿no tenía otras aspiraciones al margen de su trabajo en Bruguera?

Como también era dibujante realista, tenía una gran inquietud. Siempre sufría mucho porque quería hacer más de lo que le exigían, él era un admirador de la revista inglesa *Punch* y quería hacer un humor más inteligente, más dibujado. Recuerdo que en los últimos tiempos hizo un viaje a Londres con Gin y se vio con un socio que luego lo fue de Macabich en Bardon Art. Estaban planeando una serie de cosas para conseguir trabajar para el extranjero, que entonces era la hostia, pero lo cortó su muerte precipitada. Tenia 38 años cuando murió. Él quería hacer algo de mayor importancia, un tipo de humor más adulto, porque con lo de Bruguera se encontraba un poco en desagrado por las consignas editoriales y la censura.

Bernet caricaturizado por Gin en 1960

En aquellos días supongo que disfrutabas leyendo tebeos ¿Qué preferías, el *Pulgarcito*, que estaba en su mejor época, o los clásicos de la prensa americana?

Fui un chico un poco especial porque desde muy chiquitín ya sabía que los mejores eran Alex Raymond, Harold Foster y Milton Caniff. En la época más antigua la mayoría conocía a estos dibujantes por *El Aventurero*, que se publicaba antes de la guerra;

Viñeta de Steve Canyon, de Milton Caniff, uno de los grandes maestros de Bernet

yo, de pequeño, jugueteaba con la colección de *El Aventurero* que era de un tío mio. Por ejemplo, sabía que el mejor dibujante de animales era Glenn Cravath, el de *Cazando fieras vivas*. Era un autor excepcional, hacía carteleras de cine y cuando hicieron la película sobre Frank Buck le llamaron para dibujar la serie. Yo ya tenía esto un poco aprendido y, entonces, cuando los chavales de la escuela traían tebeos de *El Guerrero del Antifaz* o *Roberto Alcázar y Pedrín*, me resultaban muy rústicos. Por otra parte, en casa tenía siempre un sobre con todas las publicaciones de Bruguera, que eran como algo natural, porque mi padre cuando venía lo traía todo: *Pulgarcito*, *DDT*, *Sissi*, *Can-Can*, *El inspector Dan*, posteriormente *El Capitán Trueno*, *El Cachorro* de Iranzo... todas las publicaciones. Era una cosa cotidiana. Lo que ocurre es que de la manera que entraba teníamos muy poco rigor para coleccionarlos o para conservarlos, porque luego venían amigos, se los llevaban, no los devolvían... y así se perdió todo, lamentablemente.

Siendo casi un niño publicas tus primeros chistes en la revista *Pepe Cola*. ¿Cobrabas por ellos?

Cobré por ellos, sí. Esta revista surgió, no en competencia pero sí al margen de Bruguera, porque entonces todo lo mejor aparecía en esta editorial, que era la oportunidad más grande y había bofetadas para entrar en ella. Pero a la vez, Bruguera tenía unos contratos muy estrictos y todos querían hacer otras cosas, moverse un poco... La revista *Pepe Cola* duró un tiempo aunque, lógicamente, no funcionó, porque Bruguera le ahogó la distribución; la publicaba un editor que ahora no recuerdo pero que después no editó más cosas. Y en ella había algún dibujo muy bueno de mi padre, que firmaba "Lucas" por aquello del contrato con Bruguera. Y allí tuve la oportunidad de publicar tres o cuatro chistes. Los hice con el estilo de mi padre, yo debía tener trece o catorce años.

Y ya es casi una leyenda que poco después sustituyeras a tu padre en *Doña Urraca*...

Sí, a los quince años. Siempre había pensado dedicarme a dibujar historietas, sobre todo de tipo realista, que de chaval me atraía más que el humor. Yo tenía planeado estudiar dibujo y pintura, pero murió mi padre y hubo que espabilarse. Recuerdo que me costó mucho convencer al director, que era un tipo terrible, el famoso Rafael González, para que viera una prueba hecha por mí. No quería ni verla para no complicarse, pero a la vez tenía también un poco de mala conciencia y quería colaborar de alguna forma; él me ofrecía un puesto en la oficina y me acuerdo que me costó varias entrevistas el que se dignara sólo a ver la página que yo había hecho. Al final lo conseguí, se abrió el cielo y seguí con la serie. Hice los guiones y los dibujos de *Doña Urraca* durante más de un año y, como detalle, conservaron conmigo el mismo precio que pagaban a mi padre, que era muy alto comparado con otras revistas como *La Risa* o *TBO*.

Dos viñetas pertenecientes a la serie Poncho Yucatán.

Obviamente, tuviste que mimetizar su estilo.

Yo les aseguré que lo había

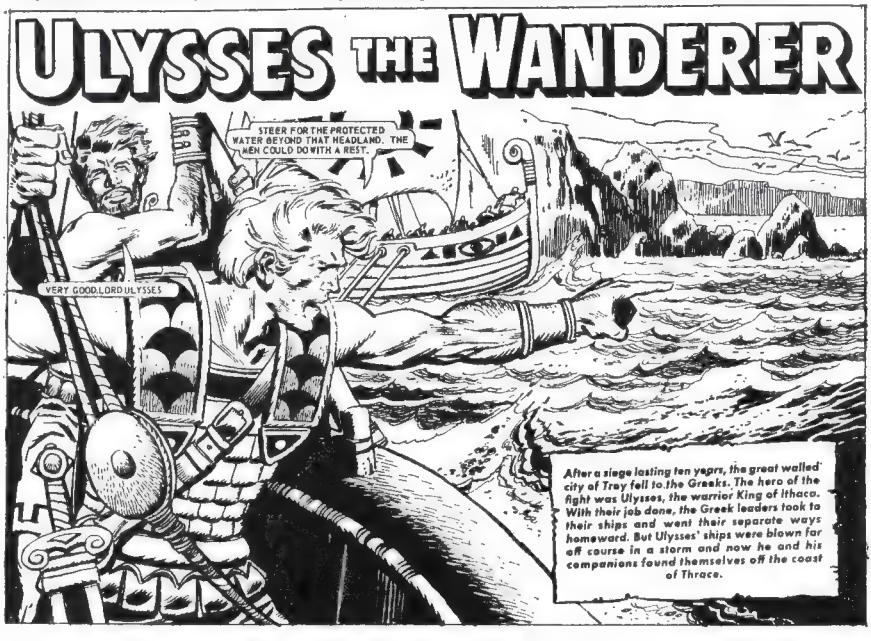
hecho siempre, que ayudaba a mi padre y que prácticamente yo hacía muchas cosas en la serie. Pero no era verdad, porque era un personaje dificilísimo y nunca me había salido. Lo que ocurre es que cuando tienes una necesidad te espabilas a base de bien. El personaje era uno de los más famosos del *Pulgarcito* y, aunque realmente no había manera de saber el éxito de una cosa, mucha gente no notó la diferencia, nadie me dijo nada. Incluso, a pesar de que yo era muy jovencito, cuando lo hizo el que continuó la serie después la calidad bajó bastante. Las revistas de Bruguera fueron languideciendo poco a poco, porque yo recuerdo que durante veinte años estuvieron publicando material de mi padre y nunca pagaron absolutamente nada ni devolvieron ningún original. Un desastre total. A base de publicar refritos y recortarlo y ampliarlo y estropearlo, cada vez era más feo, y la cosa fue decayendo hasta que se acabó. Y, bueno, yo estuve un año y pico haciendo *Doña Urraca* y alguna cosa más para otras editoriales; creo que publiqué algo en *La Risa* pero pagaban unos precios *de risa* y entonces ya fue cuando me dediqué más a perfeccionar el dibujo. Estaba en Bardon Art, la agencia de [Jordi] Macabich, que había sido amigo de mi padre —incluso *Doña Urraca* la había dibujado allí— e intenté meterme en trabajos para el extranjero, de dibujo realista, por lo que me plantee dejar lo de Bruguera, ya que entonces me era muy difícil pasar de un estilo a otro, de aquellos personajes tan esquemáticos al tipo de dibujo que estaba aprendiendo a hacer. Porque, de hecho, yo estaba muy verde. Y dejé Bruguera para dedicarme al dibujo realista. Empecé ilustrando novelas del Oeste para la editorial Ferma, que estaba al lado de Bardon, y ya posteriormente comencé a dibujar *Poncho Yucatán*, que fue una de mis primeras series. Parece que servía bastante para esto y luego nunca tuve dificultades para encontrar trabajo en todas partes.

LOS PROFESIONALES

¿También trabajaste con Buxadé, no?

Cuando pasó lo de mi padre, como andaba mal de trabajo y además de lo de Bruguera estaba buscando algo de tipo más realista, Gin me presentó a un amigo suyo que era Jordi Buxadé. Era un tipo curiosísimo, muy personal, y un buen dibujante a quien siempre tengo que agradecer mi enorme afición por el jazz y por el western. Me introdujo en ello a través del cine del Oeste, del que era un apasionado absoluto. Hacíamos un personaje que se llamaba *Jim Huracán*, diez páginas y una portada. Ocurre que él no era demasiado trabajador, pero en la época en que estuve yo de ayudante trabajó mucho: claro, como yo hacía los fondos él tenia que dibujar cosas. Y pasamos muchos apuros. Recuerdo que siempre íbamos a entregar a última hora, salíamos de casa agitando la página para que se secara y cogíamos un taxi para llegar a la editorial, que estaba allí cerca. Y aún era más tremendo. Llegábamos tarde porque cerraban la caja pero el director era muy aficionado a las revistas de señoras ligeras de ropa, que aquí no se podían conseguir, por lo que nosotros llevábamos siempre un montoncito de ellas y él nos tenía la caja abierta. Siempre decía "¿Qué, me traen algo?" y nosotros contestábamos "Sí, le traemos cosas buenas". Y el tío se quedaba contento. Este Buxadé era un hombre estupendo y con él lo hemos pasado bomba. En el piso donde vivía había un terrado y él había puesto en

Ulysses the Wanderer, uno de los múltiples trabajos de Bernet destinados al mercado británico.


ULYSSES THE WANDERER
STEER FOR THE PROTECTED WATER BEYOND THAT HEADLAND. THE MEN COULD DO WITH A REST.
VERY GOOD, LORD ULYSSES
After a siege lasting ten years, the great walled city of Troy fell to the Greeks. The hero of the fight was Ulysses, the warrior King of Ithaca. With their job done, the Greek leaders took to their ships and went their separate ways homeward. But Ulysses' ships were blown far off course in a storm and now he and his companions found themselves off the coast of Thrace.

medio una cabaña del Oeste; allí trabajaba y hacía un calor horrible. Un día le escribió una carta a Fred Harman, hizo amistad con él, le pagó el viaje y estuvo un tiempo en su rancho. Yo tengo algún recuerdo porque cuando vino me trajo un sombrero Stetson. Era un hombre absolutamente singular y es de la poca gente con la que he podido hablar con profundidad sobre cómic; muchas cosas de las que sé me las enseñó él y también otro gran amigo que se llama Alfonso Figueras, un gran dibujante y guionista y un hombre de una cultura extraordinaria, tanto en el campo de los cómics y la ilustración como en el del cine. Yo creo que tanto Buxadé como Figueras influyeron mucho en mi formación como dibujante. Creo que les debo mucho a los dos.

Viñeta de The Legend Testers, trabajo realizado para la revista Smash.

¿Fue Poncho Yucatán tu primer personaje propio?

No del todo, porque primero había hecho un par de episodios de una serie de detectives donde se trataba de descubrir quién era el autor de un crimen, a la usanza clásica de las novelas de Agatha Christie. Me parece recordar que fue para la editorial Roma, ya desaparecida. *Poncho Yucatán* era un western. Fue un trabajo de sindicación que se producía en Bardon y su destino era publicarlo por toda Europa: en Francia, en Escandinavia... e incluso aquí en España, por medio de la editorial Ferma. El guión era de Miguel Cussó, aunque yo hice alguno porque él trabajaba también en otros temas y a veces era un poco coñazo avisarle para cosas de estas, y además seguro que él los escribía para ayudarme a mí. Eran unas historietas de tamaño alargado en sentido vertical, con una viñeta debajo de otra y que se abrían de costado; fue una medida muy rara, revolucionaria, que se le ocurrió a Macabich [*risas*], pero cumplió su función.

También allí, en el estudio, recuerdo que casi al mismo tiempo o poco después que *Poncho Yucatán* comencé con las series inglesas para la Thompson y la Fleetway. Alguna la heredé de Macabich, porque recuerdo que eran dos socios, hubo problemas y él tuvo que dejar de dibujar para encargarse de la agencia. Me pasó una serie del Oeste y fue de las primeras cosas que hice. Yo estaba preocupadísimo porque se suponía que la hacía él, hasta que recibió una nota diciendo "Ha cambiado el estilo y nos gusta mucho".

Supongo que sería más rentable trabajar en una agencia que realizar cualquier encargo para España ¿no?

Claro, porque la diferencia de precios era brutal. Lo que ocurre es que el gran negocio lo hicieron los agentes. Pero un encargo que aquí pagaban a 1.200 pesetas, en el extranjero podía salir por 2.000 ó 3.000 pesetas. Incluso 4.000. La diferencia era fuerte. Hicimos muchas series de aquellas, con unas páginas enormes. Era divertido: se trataba de editoriales inmensas y se veía que tenían que justificar sueldos; había series donde enviabas los lápices, ellos lo aprobaban y te lo devolvían para que lo pasaras a tinta. Te enviaban unos cartones muy duros para dibujar, una cosa tremenda. Yo al principio lo abocetaba con toda mi buena fe y lo enviaba. Al cabo de quince días, por ejemplo, te llegaba diciendo: "Todo OK. Pero en la viñeta grande...", que era la del principio, "... en vez de ir la acción de derecha a izquierda tiene que ser de izquierda a derecha". O las chorradas que se les ocurrieran. Y había que volverla a dibujar, no se podía ni calcar, porque la página era opaca y no había fotocopias. Esto se acabó cuando comencé a hacer unos bocetos que no los entendía ni yo; ellos decían "OK" porque no querían pasar por tontos, y cuando los recibía de nuevo lo borraba todo y lo volvía a dibujar.

¿Eran duras las condiciones de trabajo?

En Bardon estaba un gran dibujante que se llamaba Vicar, que hace ahora el Pato Donald y es uno de los mejores que lo han hecho; también estaban Raf, Nadal, Gin, los hermanos Penalva, Badía, Noiquet, Longarón y muchos más. Y todos dibujaban para la Fleetway. No había ningún problema, lo único que ocurre es que en el fondo todos queríamos tener nuestros derechos de autor y eso no era posible. Pero había una manera de funcionar curiosa. Ten en cuenta que había dibujantes italianos maravillosos, como Taconni, Buzelli o Gino D´Antonio; también había muchos ingleses, fantásticos, que eran ilustra-

dores de libros clásicos, haciendo cuadernos de 64 páginas de piratas, barcos e historias de época. Pues en la Fleetway se quedaban los originales y con una guillotina los destrozaban. Todos hechos polvo. Macabich lo había visto y se le caían las lágrimas. "¿Me deja coger uno?" decía, "¡No, no, esto hay que destruirlo!". E incluso ellos tenían la opinión de que nosotros hasta teníamos que dar gracias de que los hicieran desaparecer porque así siempre iban a necesitar material nuevo. En aquellos tiempos había una gran demanda en Inglaterra porque existía toda una serie de revistas, y realmente lo mejor era trabajar para ellos. En Italia había dibujantes brutales, mucho mejores que en España, y la mayoría trabajaba para ellos; estaban los argentinos, muchos autores geniales que no conoce nadie y que también trabajaban para Inglaterra; por ejemplo, un dibujante excepcional de origen brasileño que hacía historias del Oeste y se llamaba Joao Mottini. Estaba Alberto Breccia, Carlos Roume, el mejor dibujante de caballos que he conocido, también Hugo Pratt dibujó al principio... Y muchos de nuestros trabajos llegaban de rebote a España por medio de Ferma, una editorial pequeñita que estaba al lado de Bardon y a la que vendían los derechos para publicarlo aquí. Hacía unos cuadernos pequeños pero aparecían mezclados con otros que no tenían nada de calidad y se confunden. Ahora son muy difíciles de localizar, pero entre ellos había algunos que eran verdaderamente geniales.

EN LA FLEETWAY SE QUEDABAN LOS ORIGINALES Y CON UNA GUILLOTINA LOS DESTROZABAN

Con todo, tú das el salto en 1965 a la revista *Spirou*, anticipándote al éxito de los autores españoles en Europa de la década siguiente: los Blasco, Brocal, Badía Romero, Giménez...

Carlos Giménez estuvo en *Tintin* unos años después de lo mío en *Spirou*, cuando ya pasó a ser algo más generalizado. Pero cuando yo entré en esta revista no había muchos más aparte de los mayores, de la otra generación que ya vivían allí, como Parras o Ribera, pero con los que yo no tuve contacto. La presencia española entonces era una cosa mínima, algo que afortunadamente cambió después. Lo que ocurre es que las agencias durante los años sesenta se forraron, porque aquí entonces ir a Francia o Italia era toda una aventura. Además somos de una especie en la que la mayoría están muy acostumbrados a trabajar en su casa y les va muy bien que se lo ofrezcan todo hecho. Date cuenta de que el autor que empezara en esto podía ir a las editoriales inglesas o francesas y conseguir trabajos para hacerlos desde aquí, con unos costes más bajos que los dibujantes de aquellos países y además quedándole mucha mayor ganancia. Porque las agencias se quedaban con un 33 o un 30 por ciento y esto, lamentablemente, muchas veces era solo la fórmula ya que, según la cara de tonto que tuviera el dibujante, le cobraban lo que querían. Entonces, como esto era un buen negocio, de todas las agencias salieron personas que habían empezado en ellas sin tener ni idea, que se hacían su viajecito al extranjero y que luego montaban su propia agencia. Y al poco tiempo hubo una cantidad de ellas respetable. Había algunas que trabajaban para las mismas editoriales o las mismas revistas y en cambio tenían diferentes precios, lo cual empezó a ser un poco sospechoso. Porque los dibujantes empezaron a viajar y enterarse un poco de qué iba la cosa, se fueron poco a poco despertando. Las propias agencias mataron lo que podía ser la gallina de los huevos de oro.

LA CONEXIÓN FRANCOBELGA

Supongo que una revista de prestigio europeo como *Spirou* supuso para ti un gran cambio.

Entonces fue cuando dejé todas aquellas series inglesas, porque allí tenía lo que siempre había deseado: conservar los derechos de autor y los originales. Aunque la cosa era de risa porque aquí hablabas con compañeros y cuando lo contabas decían: "¿Te devuelven los originales?" y te miraban como diciendo: "¡Pues qué mierda de originales deben ser que no los quieren!". Y había otros que decían cosas tan peregrinas como: "Si me los devolvieran a mí no sabría dónde ponerlos". Total, que en *Spirou* realicé la serie *Dan Lacombe*, una historia de sesenta y cuatro páginas con guión de Miguel Cussó. En España quiso publicarla *Gaceta Junior*, hacia el 69 o el 70, y me encargó una historia de 16 páginas que sirviera de presentación. El director se llamaba Echevarría y el segundo era Antonio

Dan Lacombe, primera serie de Bernet para la revista Spirou en 1965.

Para esta gente era un tipo de trabajo que creo que servía para ganar un dinero e ir a comprar enseguida unos huevos y un trozo de carne para cenar. Porque más adelante hubo toda una serie de reivindicaciones artísticas, se habló de que la historieta estaba en el Louvre, se abrió un mundo nuevo y se empezaron a dar cuenta de lo que significaba esto.

Martín. Me la pagaron incluso, pero en el ínterin ocurrió que, antes de publicarlo, *La Vanguardia* cerró *Gaceta Junior* por sorpresa y se quedó sin publicar. Recuerdo que en el follón del cierre alguien me robó los originales de esa primera historia; tengo sospechas de quién fue pero no lo puedo decir [*risas*]. Como Antonio Martín me había conseguido unos fotolitos me pidió permiso para publicarlo y fue cuando apareció en *Bang!*. Más tarde también lo publicó un editor de Sabadell, en una revista que se llamaba *Chito*.

Volviendo a tu trabajo para Bélgica, ya se trasluce tu pasión por los clásicos norteamericanos, Caniff, Sickles, Crane y, sobre todo, Robbins. Por cierto, que su influencia también se hace patente en otros autores de la editorial, caso de Jijé, por ejemplo...

Es que en España estábamos en una desventaja horrible, porque en Francia o Bélgica se publicaba prácticamente todo. Y en Argentina, a veces lo comentamos con colegas como Altuna, tenían casi todo el material norteamericano. En Francia estuvieron un tiempo publicando a Fred Harman y apareció Jijé con *Jerry Spring*, que era estupendo. Pero, claro, una cosa condiciona la otra: cuando no se da un caldo de cultivo... Es lo que comentamos sobre los cuadernillos de aventuras españoles, hay mucha gente que los recuerda con cariño por nostalgia pura, pero era una cosa verdaderamente deprimente. No había guión ni dibujo ni nada, era horroroso. Como no habían visto nada...

Era un concepto cultural muy diferente...

Continuando con *Dan Lacombe*, ¿por qué al finalizar esta serie no creas otra nueva en vez de continuar dos títulos de Larraz como *Michael* y *Paul Foran*?

Yo creo, en perspectiva, que fue un error por mi parte. Porque, de hecho, yo en *Spirou* había entrado porque mi tío, que trabajaba en el cine, conocía a José Ramón Larraz , que quería hacer algo en ese medio y dibujaba ya en esta revista. Así que entré por mediación suya. Igual que Jesús Blasco con la serie *Los Guerrilleros*, una historia que, aunque Blasco no lo dice nunca, estuvo escrita por mi tío. Y él entró allí gracias a él y a Larraz. El caso es que Larraz, que tenía unas dificultades enormes para dibujar, porque todo lo tenía que copiar de algún sitio, tenía ya unas series dentro de la revista, pero como le costaba mucho seguirlas me propuso hacerlas juntos. Y yo estuve colaborando con él y también con Blasco, que trabajó una temporada al principio en la de *Paul Foran*. Hicimos *Michael*, que fue muy curioso porque era la historia de un niño huérfano que vivía con un león, huérfano también, en una reserva africana. Y el león lo tenía Larraz en casa [*risas*]. Teníamos el león, que era un cachorro, y lo dibujábamos. Y el niño era su hijo. Vivíamos en las afueras de Barcelona, en San Cugat, y montamos todo este tinglado, que supuso bastante material y bastante tiempo. También hice lo de *Paul Foran*, lo cual me impidió hacer cualquier otra serie nueva. Pero esta historia del león fue muy bonita, aunque luego fue creciendo y lo tuvimos que devolver al zoológico.

Paul Foran dejó bien patente la habilidad de Bernet para ilustrar cualquier tipo de situaciones; aunque fuesen estampidas de elefantes.

¿Nunca te planteaste trasladarte a trabajar a aquel país?
Iba por allí ocasionalmente, sí, pero ocurría que mi hermana era muy jovencita y mi madre no trabajaba, por lo que yo estaba aquí muy atado. Si hubiera sido posible me hubiera ido para allá pero rápido.

¿Por qué dejas la revista?
Estuve en *Spirou* unos seis años y dibujé un montón de historias. Ahora, incluso, hay un editor que quiere publicar en Francia *Dan Lacombe* y *Paul Foran*. Lo de *Dan Lacombe* lo tengo todo pero con lo de *Paul Foran* la cosa acabó muy mal, porque Larraz nos estafó a mi tío y a mí. Larraz hizo un viaje a Bruselas con los originales de *L'ombre du gorille* y el encargo de cobrar la segunda mitad de la historia, 23 páginas en las que él no había trabajado, pues el guión era de Miguel Cussó. Y desapareció con el dinero y los originales. Nunca más le he visto, y quizá sea mejor así. Tras este incidente lamentable no me interesó seguir. Aparte de que *Spirou* era una sola revista y había una cantidad de dibujantes tremenda. Estaba el famoso Franquin, Jijé, Hubinon ... y una gran cantidad de dibujantes belgas como de plantilla; además, había unas leyes que obligaban por cada autor extranjero a publicar a varios del país. Y yo había dibujado tal cantidad de series para *Spirou* que tres años después de marcharme todavía se publicaban, porque estaban almacenadas y una sola revista no podía darles salida.

MADE IN EUROPE

Después entras en el mercado alemán, a principios de los setenta...
Tras el fracaso con lo de Larraz, que me estafó a base de bien, Macabich se puso en contacto conmigo para hacer una serie nueva para un editor alemán. Fue *Wat 69*, una cosa erótica suave, lo cual era muy surrealista para estar hecho aquí, considerando de dónde salíamos. Tenia que ser con dibujo humorístico. Lo hice un poco en la línea de *Mad* y me hizo gracia volver a las raíces. Mi tío hizo los primeros guiones y luego continué yo. Estuve haciéndola bastante tiempo. El problema es que nos quedábamos sin los originales y aquí nadie nos quería sacar copias en *instaprint*, porque tenían miedo de la policía; fíjate que era humor puro y con un erotismo muy suave, pero había un miedo... Hasta el extremo de que lo publiqué en España en los años 80 con Rafael Martínez, en la revista *A tope*, y lo tuvimos que sacar de reproducciones a color de revistas que yo conservaba. Con unos filtros se le quitaba el color, porque no había ordenador entonces, y la línea desaparecía un poco. Pero se pudo publicar.

¿Qué tal os adaptabais al sentido del humor alemán?
Era curioso. Pronto me di cuenta de que eran más lentos que nosotros y que les gustaba mucho cuando pasaba una cosa y la remarcabas. Con las frases y los dobles sentidos era como cuando cuentas un chiste, todos se ríen enseguida y siempre hay uno al que le dices: "¿No te ha hecho gracia? Pues mira, pasa esto y luego esto otro y por eso tiene tanta gracia". Había que dárselo un poco masticado, pero funcionó bien, se publicó después en Italia y en algún otro país.

Michael fue, probablemente, la serie más infantil de cuantas Bernet realizó para Spirou.

Y llegamos a *Andrax*, un encargo de Bardon Art. ¿Hasta qué punto se apoya-

WAT 69: erotismo light para la Alemania de los setenta

ba su faceta de fantasía heroica en el éxito recién inaugurado por *Conan*?

No, a Conan no lo conocíamos. Cuando hacíamos *Andrax* no recuerdo haber visto nada de Conan. Lo que sí tenía un gran éxito por aquel entonces era la película *El Planeta de los Simios* y por ahí quizás había una mayor influencia. Se trataba de hacer un personaje de "espada y brujería" y de ciencia-ficción que además iba dirigido a un publico juvenil, "blanco". Y de algún modo tuvo algo que funcionó.

A pesar de su éxito en Alemania, Francia, Italia o Portugal no fue publicado en España. ¿Por qué?

Por una serie de problemas editoriales ajenos a la propia serie. Había un proyecto de hacer una cantidad de material de *Andrax* tremenda e inclusive una película de dibujos animados con Francisco Macián, el productor de *El Mago de los Sueños*, que había inventado un sistema para mover los dibujos y los personajes reales al que llamaba "tecnofantasy". Y estaba planeado que *Andrax* fuera la primera película con este sistema. Pero la mala suerte de siempre: Macián murió, el editor alemán se peleó con otro editor, se interrumpió la serie y se quedó todo colgado. En su época no se publicó aquí, pero años más tarde lo editó Toutain y después Planeta. Toutain lo quiso sacar en el 88 y yo dije, "Caray, con el tiempo que tiene esto va a quedar desfasado". Y, como coincidió que se celebraban las olimpiadas de Barcelona y en el original eran las de Montreal, pues en una o dos viñetas incluí al muñequito aquel de la mascota olímpica. Cuando se publicó en España, tan tardíamente, hubo una serie de cartas y una me hizo gracia, porque decía que Andrax estaba muy delgado. Claro, acostumbrados a Conan... Pero Andrax ya era un atleta de decatlón, mientras que a Conan lo haces correr con esa musculatura y se rompe por todas partes. Tenía que tener una musculatura de atleta, no de culturista. Conan con Buscema estaba bien dibujado, pero hay muchos otros que le han puesto músculos en muchas partes que no existen. Tiene un físico de levantador de halterofilia, y no es eso. Andrax estaba pensado como un atleta. Era un tipo de héroe

que lo arreglaba todo y no quería nada a cambio, era un personaje típico para jóvenes. Esto fue anterior a la moda de la transgresión, por supuesto.

Lo de Planeta en el 97 formó parte del intento de relanzar la fantasía heroica con autores españoles, como Brocal, Badía Romero y algunos dibujantes noveles.

Lo que ocurre es que si querían promocionar ese tema podían haber encargado algo moderno para enganchar más ¿no?

Pero así les salía más barato.

Claro.

El caso es que Bernet, con casi 15 años de carrera, en 1972 era en su país un perfecto desconocido.

Fue curioso que *Andrax* no se publicara aquí mientras que se publicaban otras cosas que estaban copia-

das de esta serie. Porque tuvo bastante repercusión entre los colegas y alguno lo fusiló a base de bien. Yo era conocido por los demás profesionales, pero no por el público español, porque cambia y te vas alejando, además de que no había tenido tiempo de ser conocido aquí, ya que lo de *Doña Urraca* lo firmaba como "Jorge" y poco más había hecho de particular. Había mucha gente que estaba trabajando para Europa y en España entonces no los conocía nadie. Porque aquí dibujantes ha habido, quizá no de la calidad de Italia, pero ha habido; lo que ocurre es que había unas enormes lagunas. Decimos que ahora no hay dónde publicar pero en aquel tiempo estaba muy mal, el tema no se despertó un poco hasta que comenzó Toutain a publicar sus revistas después de pasar por una tremenda travesía del desierto.

¿Y cómo funcionaban los alemanes en cuestiones laborales?

Esta época fue un poco jodida en ese aspecto, porque los originales de *Wat 69* desaparecieron y los de *Andrax* también. Lo que ocurre es que en la época de *Andrax* estábamos en trámite para que me los devolvieran, y mientras tanto yo me había quedado con unas copias de todo lo que hacía. Eran de *instaprint*, que tenía el problema de que había que sacar como diez o doce copias de cada página y salía carísimo. Pero como los hacía la agencia yo me quedaba una copia y gracias a esto he podido publicarlo.

También dibujas para el mercado italiano entre el 76 y el 81 ¿no?

Trabajé en la revista *L'Intrepido*, que editaba la famosa casa Editrice Universo, una gran editorial de libros que tenía un departamento de cómics y había hecho revistas famosas como *Gran Hotel*. La revista estrella de historieta que tenían cuando yo entré era *L'Intrepido*, que vendía a la semana un millón de ejemplares; luego tenían otra que se llamaba *Monello*, prácticamente igual, que vendía 800.000 a la semana, y después sacaron otra pequeña, titulada *Blitz*, que como acababa de salir, *sólo* vendía 100 ó 120.000. Con ellos estuve bastante tiempo haciendo series del Oeste, que era lo que me gustaba dibujar. Hice algún personaje concreto, pero generalmente eran historias sueltas con guiones escritos por ellos, gente que no conocía. Con Italia he colaborado mucho y aún ahora todavía encuentro gente, incluso guionistas y dibujantes, que tenían recortadas y conservaban mis historias del Oeste para aquella revista. Era un trabajo, como nosotros decimos a veces, un poco "de batalla", alimenticio, pero yo siempre trataba de experimentar en todo lo que hacía. Y eso me ha salvado, el que no me he aburrido nunca, porque hay trabajos que a veces hay que hacer un poco rápidos y si lo haces solamente para sacártelo de encima es un mal camino, ya que al cabo de poco lo estás aborreciendo. Dentro de la rapidez que exige lo inmediato de las entregas, yo trataba de conseguir una cierta espontaneidad, experimentar con el blanco y negro, con el dibujo de los caballos o los fondos o con algo que se me ocurriera entonces.

De esta época es la biografía de William Tilghman,

Página inédita de Andrax, dibujada en 1972

Andrax: estudio del personaje

en cuyo guión participaste.

Yo propuse el guión y la serie estaba dirigida a un público juvenil, sin ninguna truculencia. El personaje fue un sheriff de los pocos que en el Oeste no había sido también un forajido. Él y otro llamado Smith, no recuerdo su nombre, pero leí las biografías de ambos. Tilghman era un tipo que de joven tenía el aspecto de Joel McCrea y era totalmente incorruptible, detuvo bandidos peligrosísimos jugándose el tipo, era la quintaesencia del héroe del western, sólo que éste era real. Fue un hombre que hasta muy mayor ostentó el título de sheriff honorífico de una ciudad y finalmente fue asesinado por la espalda en la época de la Ley Seca. En España lo editó Bruguera en la revista *Super Mortadelo*: no me lo pagaron y no llegué a tiempo de cobrarlo, porque la editorial se fue a la porra. La publicaron con aquellos horrorosos colores suyos, pero esta historia era bonita en blanco y negro. La afición por el western me viene de cuando trabajaba con Buxadé. ¡A veces dibujábamos con el Stetson puesto!

El lector español te recupera realmente a mediados de los 70 con la serie *El Cuervo* para la revista de Amaika *Kung Fu*.

Comencé esta serie cuando se acabó lo de *Andrax*. El dibujante siempre es el último que se entera de estas cosas. Fue en un momento en que Macabich hizo un viaje a Alemania para planificar la gran cantidad de trabajo que había que hacer con este personaje, porque la revista necesitaba unas entregas enormes. Yo tenía que buscarme ayudantes, la cosa estaba complicadísima para cumplir con lo que exigía esta gente, y al final hubo un lío tremendo y se fundió el proyecto. Entonces recuerdo que fui a ver a Toutain,

Bernet dibujó numerosos westerns para la revista italiana L'intrepido, como Uccideró per voi (arriba) o L'ultimo Sceriffo (medio). Mientras tanto, en España compartió con José Ortiz los dibujos de El Cuervo (abajo)

que era amigo mío y hacía tiempo que lo conocía, para el que José Ortiz estaba haciendo la serie *El Cuervo*. Y como él no podía con todo, quedamos en que cada mes yo haría un episodio y él otro. Lo curioso fue que empecé dibujando la cara del protagonista como la hacía él, pero a los pocos números yo estaba haciendo una cara y Ortiz otra. Estuvimos un tiempo dibujando cada uno el suyo y los editores no dijeron nada. Al principio yo me documenté un poco sobre artes marciales y dibujaba los golpes más o menos correctos. Pero no daban mucha impresión de acción por lo que llegó un momento en que me los iba inventando y quedaban mucho mejor [*risas*]. ¡Así que si hubo algún seguidor que copiara algo de allí lo tenía claro!

Este fue tu primer contacto profesional con Toutain, que ya te introdujo en sus revistas en la sección "El Cómic Vivo" de su *Comix Internacional*...

De hecho, Toutain me persiguió mucho cuando editaba la revista *1984* porque quería que hiciera una serie de ciencia-ficción, ya que a él le gustaba el tema y entonces estaba de moda todo esto de la odisea del espacio y las naves, cosa que a mí no me ha atraído nunca. Y había un guionista norteamericano que se llamaba Bruce Jones, del que siempre me hablaba para hacer algo juntos, pero la cosa no iba más allá porque no me interesaba. El hombre ya estaba frito. Hasta que un día por casualidad, y creo que no fue Toutain sino su ayudante Miralles, me dijo: "Hay un guión de gangsters aquí que a lo mejor te gusta", y fue la primera vez que vi los guiones de *Torpedo*, que hacía un año que estaban en un cajón abandonados sin que los tocara nadie. Y vi que le podía sacar más punta a aquello que a lo de Bruce Jones. Y además me gustó que lo hubiera hecho antes Alex Toth, un hombre de gran prestigio al que yo había admirado mucho siempre. Así fue como empecé con *Torpedo*. Al principio las historias estaban escritas desde un punto de vista muy realista, eran muy duras, y Alex Toth lo había dejado por eso, porque se trataba de hacer simpático a un hijo de puta asesino que, dibujado en un estilo realista, resultaba más bien repelente. Pero yo le fui incorporando elementos de caricatura, que se me daban bien, con lo cual estos tipos tan desagradables llegaron a tener hasta cierta gracia, porque quedaban exagerados y ridículos. Realmente no recuerdo haber tenido que dibujar nunca tantos personajes de tullidos, psicópatas y vengativos como en *Torpedo* [*risas*].

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Veamos: en 1982 comienzas a publicar en *Creepy* y en *Cimoc* ¿Por qué al cabo de 20 años apareces a la vez en dos de las cabeceras más emblemáticas en el panorama de los 80? Parece que todos te *descubren* de pronto.

Lo que pasa es que en ese momento había revistas, pero primero no había dónde publicar. Y yo tampo-

co tenía ningún interés en publicar aquí porque había unas cosas muy cutres, pagaban poco, la gente no cobraba y era un desastre. Era preferible trabajar en una revista italiana o francesa. Pero Rafael Martínez y Toutain te venían con el señuelo de que había una revista como en el extranjero. Y, claro, para trabajar en Francia, si aquí te ofrecen lo mismo, yo prefería publicar en España por aquello que hemos comentado, que hacía veinte años que era dibujante y por aquí no me habían visto mucho. Hubo un momento, sí, en que estuve solicitado por todos. Cuando tuve la entrevista para hacer *Torpedo*, por la tarde tenía otra entrevista con Rafael Martínez para hacer *Sarvan*; o sea, para hacer un personaje femenino, seguramente porque Toutain publicaba una serie de Frank Thorne con chicas y él quería tener algo parecido. A mí siempre me gustó mucho dibujar mujeres pero no había tenido muchas ocasiones, hasta entonces no salían casi nunca, solo al final, despidiendo al cow-boy que se iba a caballo. Y la idea me resultó atractiva porque pensé que si hacía un personaje femenino realista tendría que dibujar mujeres a base de bien, y si no sé dibujarlas, lo dejo, y si me salen, sigo adelante. Fuí, y allí me encontré con Abulí otra vez, pero no fue aceptado por Martínez, que entonces me presentó a Antonio Segura, con el que hice finalmente la serie. A la vez comencé con *Torpedo*, y un poco después en *Metropol*.

REALMENTE NO RECUERDO HABER TENIDO QUE DIBUJAR NUNCA TANTOS PERSONAJES DE TULLIDOS, PSICÓPATAS Y VENGATIVOS COMO EN TORPEDO

En cualquier caso, la política de *Cimoc* en aquellos días parecía más abierta que la de *Creepy* y *1984*. Toutain con los típicos autores de Warren de hacía una década mientras que *Cimoc* aportaba planteamientos y creadores más novedosos.

Pues no lo creo, lo que ocurre es que *Cimoc* era una revista que lo podía contener todo y de una manera normal mientras que las de Toutain eran más de género. Toutain era el gran editor en aquel momento. La revista que más le gustaba era *Comix Internacional*, era su asignatura pendiente, lo que ocurre es que era la que se vendía menos. Siempre estaba en números amarillos. Pero creo que era la que tenía más calidad. Allí podía haber material de todas partes y que no fuera necesariamente de ciencia-ficción. Una historia como *Torpedo* no cuadraba mucho en *1984* ni en *Creepy*, pero *Comix Internacional* era una revista que llegaba a muy poca gente y por eso no quiso publicarla allí. Por el contrario, *Creepy* estaba bastante jodido, pero pensó que con esta serie lo levantaría, y así fue durante unos años.

***Sarvan* tiene buena acogida y es tu primer gran personaje femenino. Contiene una fórmula de éxito que mezcla "espada y brujería", erotismo, un toque místico, ciencia-ficción y fantasía.**

Sí, era muy espectacular. Fue un éxito y se publicó enseguida en Italia, en Francia y en varios países más. Incluso ahora lo está reeditando *Penthouse Comix*. Y anteriormente también fue reeditada en libro por Planeta. Fue contratada para hacer una serie larga mientras que *Torpedo*, al principio, fue un contrato para seis episodios, que en realidad eran cuatro —dos estaban ya dibujados por Toth—, porque nadie pensaba que pudiera durar tanto. A mí, en vez de la fantasía, lo que me interesaba más de *Sarvan* era la chica, que luego fue el arranque de una serie de personajes femeninos. Porque lo de *Wat 69* era muy humorístico y en *Sarvan* experimenté como dibujo un tipo de mujer que después me ha gustado y he ido perfeccionando y variando ligeramente. Mis personajes femeninos posteriores han sido un poco *clones* de Sarvan.

Recuerda un poco al universo gráfico de *Andrax*...

Sí, pero con un nivel gráfico mucho más alto. Incluso aparece un personaje que no se llama así pero que tiene el físico de *Andrax*, el protagonista masculino, Heloin. Le quise hacer un homenaje.

Aquí tus mujeres dibujadas son voluptuosas, pero los héroes masculinos son físicamente más comedidos, se ajustan más a la realidad.

Sí, la historia era así, en una serie como esta las mujeres se *comen* a los personajes masculinos porque son más espectaculares, pero es que se trataba de esto: la protagonista era Sarvan, era la guerrera, que tenía que tener cierto empaque para enfrentarse a los hombres. Pero las cosas salen poco a poco y aquí es donde empecé a experimentar, porque dibujar muje-

Filosofía bárbara en el guión de Antonio Segura para Sarvan.

LOS DIOSES SOMOS UNOS GRANDES MENTIROSOS Y VOSOTROS LOS HUMANOS UNOS POBRES INCRÉDULOS DESTINADOS A LA CORRUPCIÓN Y AL GUSANO.

res es dificilísimo, siempre tienen ángulos que te sorprenden y no te los acabas de aprender nunca de memoria. Yo había dibujado muchos romanos y griegos y grandes batallas en las historias de Fleetway, hombres con músculos... pero la anatomía de la mujer prácticamente la desconocía y fue con *Sarvan* cuando empecé a practicar. Por alguna razón, a veces he pensado que debo ser el autor español que quizá más personajes femeninos ha hecho durante todo este tiempo. Siempre se ha dicho que los personajes femeninos tienen menos gancho para el público que los masculinos, no sé por qué será. Quizá porque el lector era básicamente masculino y, aunque las chicas le gustan si son atractivas y están bien dibujadas, se identificaba más con el hombre. No sé, quizás no sea así.

A pesar de la ciencia-ficción como premisa, no cedes al esteticismo; continúas tu proceso de síntesis.

Siempre me ha gustado aquella máxima que dice que lo más sencillo es lo mejor. "The simple thing is always the best", decía Noel Sickles. Prefiero quitar de la viñeta todo aquello que no sirve, que no tiene un efecto puramente funcional. Sólo para adornar nunca he dibujado algo. Aunque a veces me han obligado a hacerlo: cuando trabajaba para Inglaterra si dejabas un espacio en blanco te decían que lo rellenaras, era terrible aquello. Además, cuando se habla de historieta, el que no tiene ni idea está hablando realmente de la historia. Y, claro, aquí existen dos lenguajes que se funden: el propio dibujo y la manera de contar en dibujos, que es otro mensaje gráfico. Lógicamente, una misma historia contada por un dibujante o por otro puede cambiar totalmente. Y yo siempre he pensado que el público también tiene que tener su lugar en esto, que tiene que pensar y entrar en lo que se narra, que imaginar. Yo veo con desagrado a dibujantes que son muy buenos pero tienen como una especie de frenesí en resolverlo todo, con todos los detalles; sin embargo, hay autores que han puesto pocos elementos pero han conseguido series de gran éxito. Porque esto es una cosa de tres: el guión, el dibujo y el lector.

Al contrario que en otras aventuras de fantasía heroica, en Sarvan las mujeres sí toman la iniciativa.

Creo que el guión de *Sarvan* fue un tanto errático...

Pues no creas. Antonio Segura lo llevaba bien. Ocurre que fue un poco torturado por Rafael Martínez en aquella época, porque se ve que uno quería una cosa y el otro no acababa de coincidir con él. Creo que le hizo dar algún giro de timón. Después tuvieron que ser episodios autoconclusivos, y yo estoy seguro de que si hubiese dejado a Segura hacerlo a su manera hubiera sido una historia más homo-

génea. Luego insistió en que lo hiciéramos a color; y *Sarvan* podía colorearse, aunque me gustaba más en blanco y negro. Se vendió muy bien y los editores extranjeros pedían historias autoconclusivas de ocho páginas, que funcionaban mejor para el formato de revista. Yo pasé mucho de esos temas porque estaba muy concentrado en lo de dibujar a la chica, me pegué unos hartones de trabajar en las viñetas tremendo, pero me parece que Segura iba un poco loco con Rafael Martínez y por ello hay alguna historia algo confusa, que es de lo único que se puede tachar a *Sarvan*. Cuando hay algún editor que quiere meterse y tiene sus ideas nunca sabes qué ideas son, porque él no dice: "Haz esto", sino que quiere que tú hagas una cosa que coincida con lo que él se supone que ha pensado. Tampoco quiero decir que Rafael Martínez interfiriera mucho. Me pasó más con Abulí, con aquella historia que hicimos titulada *De vuelta a casa* para Toutain. Él insistía en que quería una serie de ciencia-ficción, que a nosotros no nos interesaba para nada, pero nos machacó para que lo hiciéramos. Incluso se le ocurrió una maniobra completamente absurda, porque en pleno éxito de *Torpedo* dijo que paráramos la serie e hiciéramos algo de ciencia-ficción y así el público se quedaría con las ganas. Y él estaba entusiasmado con *De vuelta a casa*, que a nosotros nos reventaba. Si te fijas en la serie, comienza con naves espaciales y termina como una historia de serie negra. Además, nos tenía despistados, porque te hablaba de lo que estaba pensando y te daba una serie de ideas que en realidad no eran nada concreto pero luego tenías que desarrollarlas tú. Cuando un editor quiere hacer de artista es peor que si se está callado.

¿Por qué se terminó *Sarvan*?

Es que soy un autor muy prolífico y además al mismo tiempo estaba haciendo *Kraken*, *Torpedo* e incluso algunos trabajos sueltos. Por otra parte, empecé a colaborar con Carlos Trillo en *Custer* y después continuamos. Y había que elegir entre una cosa u otra. Además, yo creo que cada cierto espacio de tiempo es bueno cambiar de onda.

LUCES, SOMBRAS Y TRAMAS

Antes de *Torpedo* ya habías tenido contacto con el género negro ¿no es así?

Sí. En Italia hacía historias del Oeste y también algunas de género negro. Había otros temas que no me interesaban tanto, los tenía allí marcados y sólo me pasaban cosas de éstas. Empecé un poco a coger gusto al género con lo de *El Cuervo*, que era un poco "negro" aunque en el dibujo no hubiera mucho negro, porque tenía que ser a color y lo querían todo más bien blanco. Y además las historias para Italia, que estas sí que eran negras del todo, como *El ascensor*. Coincidió en aquella época que me interesé mucho por el cine negro, vi bastantes películas que en mi época no había visto y además siempre me ha interesado gráficamente el expresionismo, de todo lo cual resultaba una mezcla muy interesante. Lo del expresionismo es algo muy curioso. A mí el expresionismo abstracto no me interesa en absoluto, pero sí me gusta el efecto que el expresionismo ha tenido en los buenos dibujantes, ilustradores y pintores, esa tendencia tan dramática y a la vez expresiva. En Alemania hubo antes de la guerra una serie de revistas que eran brutales, con un grafismo excepcional que luego con la guerra desapareció porque pertenecían al bando que perdió, y se quedaron allí. Este estilo de blanco y negro al que pertenecemos, de alguna manera en Estados Unidos lo impuso Noel Sickles, que a su vez pudo tomarlo de estos dibujantes alemanes. De autores como Eduard Thöny, que tenía una clase increíble. Sickles seguro que lo conocía y lo desarrolló de una manera genial. Caniff, que dibujaba con unas sombras a base de rayados, al trabajar con él se pasó a la mancha. Robbins continuó el personaje de *Scorchy Smith* cuando Sickles lo dejó porque pidió un pequeño aumento de sueldo y el editor se lo negó, por lo que decidió abandonar la historieta y dedicarse a la ilustración. Asi que el estilo de Robbins también conectó con el de Sickles y se formó allí. Por eso tienen tanto parecido Robbins y Caniff: mucha gente piensa que el primero surge del segundo pero los dos par-

PREFIERO QUITAR DE LA VIÑETA TODO AQUELLO QUE NO SIRVE, QUE NO TIENE UN EFECTO PURAMENTE FUNCIONAL. NUNCA HE DIBUJADO ALGO SÓLO PARA ADORNAR.

ten de Sickles. Hablamos aproximadamente del año cuarenta al cuarenta y cuatro, que es cuando Robbins comienza su *Johnny Hazard*, que era también otro piloto de guerra. Entonces estaban de moda estos personajes, con sus cazadoras de piel, en películas como *Memphis Belle* o *Sólo los ángeles tienen alas* y en todo el gran cine de aventuras. Además, Robbins también fue guionista, como Sickles y Caniff. Todos los dibujantes hemos escrito guiones en algún momento, lo que ocurre es que muchos nos sentimos más dibujantes y tomamos el guión como un punto de partida. Y otros se sienten más guionistas como, pienso a veces, que puede ser el caso de Carlos Giménez, al que se nota que disfruta mucho escribiendo historias.

Boceto de Luca Torelli, alias Torpedo.

Y luego está el expresionismo cinematográfico...

Por supuesto, el del cine alemán, con Fritz Lang y todo el éxodo de alemanes que a causa de Hitler fueron a refugiarse en Hollywood. Como Robert Siodmak, que hizo *Forajidos*, Fritz Lang, Lubitsch con la comedia y mucha otra gente. Y esto, mezclado con el realismo americano, que también tiene lo suyo, le dio una gran importancia a la narrativa cinematográfica. Le dio las luces y sombras a la gran época del cine negro, hubo unos grandes fotógrafos; a veces a mí me han dicho que mis historietas parecen rodadas por la cámara de Greg Toland, que era el fotógrafo de Orson Welles en *Sed de mal*. Sacaban partido a una serie de elementos que habían estado olvidados. Lo que ocurre es que con el tiempo cambian los detalles: el cine negro quedaba perfectamente con aquellas sombras que parecen recortadas e independientes, pero es que ahora no hay sombras, como hay fluorescentes por todas partes... Las sombras sólo las pones cuando hay sol. Aquellas lámparas bajas, con sus contrastes, como en *La jungla de asfalto*, quedan impresionantes, dramáticas. Siempre valorábamos a un dibujante por lo bien que supiera manchar, y yo lo sigo haciendo en el cómic: Sickles, Caniff, Robbins, Toth ... etcétera. Ha habido verdaderos maestros. Yo, de niño, tenía un instinto tremendo para conocer los estilos, porque recuerdo que seguía una serie y a la primera viñeta en que cambiaban al dibujante lo notaba inmediatamente, incluso si cambiaba el que hacía los fondos.

Conociste a Frank Robbins en persona ¿no?

Fue una cosa curiosa. Era a finales de los sesenta. Yo sentía una gran admiración por él, aun con lo poco que conocía suyo. Un día, cosa que no hago nunca, se me ocurrió escribir una carta felicitándolo por su magnífica obra a la King Features, pensando que no me iban a contestar nada. Y al cabo de unos días recibí un paquetito suyo donde me regalaba una tira de *Johnny Hazard* y una carta que me decía "...por aquellas extrañas circunstancias, Jordi, recibimos tu carta cuando estamos planeando un viaje a Barcelona, por lo que podremos vernos ya que estaremos ahí quince días...". Total, que le escribí, vinieron, me llamaron, y yo llamé a Alfonso Figueras, que era un auténtico fan del cómic y estaba emocionadísimo porque, en aquel tiempo, aquí a un dibujante de la talla de Robbins no se le había visto ni en sueños; baste decir que no le dije nada a nadie para que no le molestaran. Y estuvimos por aquí quince días, llevándolo a la playa y a todas partes; conectamos enseguida, era un gran tipo, estuvimos dibujando, nos hicimos caricaturas... Y luego, durante mucho tiempo mantuve la amistad con él y con su mujer. Él me enviaba discos de jazz y yo le mandaba cosas de por aquí. Fíjate si llegamos a tener amistad que su mujer me enviaba plum-cakes en una caja para que los probara. Luego fueron pasando los años, parece que hubo problemas, se rompió su matrimonio y se cambió de domicilio. Y ya fue la época en que dejó *Johnny Hazard* y dibujó aquellos Batman y La Sombra para DC, que fueron geniales. Fue por Al

El Bernet de finales de los sesenta caricaturizado por uno de sus ídolos: Frank Robbins.

Williamson que me enteré después que se había ido a Méjico a pintar. Robbins era un gran pintor, que ha expuesto en varias salas de Nueva York. Cuando vino aquí me trajo toda una serie de diapositivas con cuadros suyos impresionantes, del Bronx y de Harlem, con cafeterías y borrachos por el mostrador, jugando con los colores dorados de las máquinas de café. Y también tenía muchos otros con temas de grandes orquestas de música clásica, con unos picados que no los hubiera hecho nadie más. En Méjico estuvo bastantes años pintando y por Alex Toth supe posteriormente que había muerto; me envió una foto suya de su última época en Méjico. Aquí no salió nada en ningún periódico, y yo escribí un pequeño artículo en *Viñetas*. Pero en su día me dio una inyección de moral conocer a Robbins, ver que era un hombre con una capacidad increíble para pintar y dibujar y una persona tan humana y asequible. El primer día en Barcelona le regalé unas páginas de *Dan Lacombe* y se sorprendió mucho de ver que estaba tan influenciado por su dibujo, mancha y manera de narrar. Recuerdo que me dijo que mis dibujos tenían mucho dramatismo. Yo estaba, claro, acojonado. Me regaló unas tiras de *Johnny Hazard* y nos fuimos a celebrarlo a "Los Caracoles".

Pero creo que debajo hay una formación o una querencia absolutamente clásica, los Raymond y Foster que después has moldeado con ese estilo expresionista...

Sí. Siempre he creído que había que dibujar bien, sobre todo para tratar de que las cosas se apoyaran y los personajes tuvieran las arrugas en su sitio, y las caras, si estaban cansados, de cansancio, y si estaban contentos, de alegría. Transmitir una humanidad. Cosa que a través del tiempo lo he ido entendiendo, porque cuando yo trabajaba en esto al principio no sabía bien qué pasaba y lo único que me preocupaba era hacerlo bien para llevar el dinero a casa. Pero sí, siempre he intentando dibujar de una manera sólida. Siempre me he movido entre los dos estilos. Y luego en la historieta está la narrativa, que tiene mucho que ver con el cine y su técnica, aunque no sea lo mismo, y miles de cosas más.

Recuerdo aquel homenaje al Príncipe Valiente en una viñeta de *Sarvan*...

Sí. Foster había muerto el mes anterior, hablé con Segura, que es muy sensible con estas cosas, y lo incluimos. También, cuando estaba dibujando una de las *Historias Negras* dijeron en la radio que se había muerto Milton Caniff, y por ello se la dediqué. Caramba, se morían todos, era un desastre...

¿Qué me dices de Joe Kubert y de Alex Toth?

Creo que son dos dibujantes geniales. Muy admirados por mí. De Noel Sickles surgieron también Mel Graff, Fred Kida y una serie tremenda de autores, el más aventajado de todos ellos: Alex Toth. Hace poco escribí un artículo para un libro sobre Toth y conté que cuando empezaba en Bardon vi un cuadernito suyo y nadie sabía nada de él, porque no estaba firmado. Pregunté y me dijeron que era Bob Lubbers, por lo que estuve años pensando que Toth era Lubbers. Y en esta época conocí los dibujos de Joe Kubert, que me gustaron, siempre me han encantado los dibujos *fuertes* y los dibujantes con fuerza. Pero no había casi nada de material americano en España por aquella época; yo de Kubert conocí una paginita rota que me dejó un dibujante que la había conseguido en alguna parte... En el artículo que escribí para el libro de Toth decía también que la primera vez que vi a este autor, que fue en el año 60, me sorprendió. Y que últimamente había hecho una portada de Batman en blanco y negro que era una brutalidad de moderna y el hombre me volvió a sorprender. Es un autor único.

Tengo entendido que otra de tus debilidades son los dibujantes catalanes de principios de siglo: Opisso, Junceda...

Me han gustado mucho y tengo una colección con

dibujos de bastantes de ellos. Para mí también han sido muy buenos, eran unos autores que estaban muy influenciados por revistas alemanas y francesas de la época, claro, pero que tenían una calidad importante y hoy permanecen en el olvido, lo cual es algo incomprensible. Uno piensa que los ministerios de cultura no sirven para nada. Personalmente, mi preferido es Juan G. Junceda, creo que es un dibujante genial.

UNO DE LOS NUESTROS

Finalmente te haces cargo de *Torpedo*, que acumulaba polvo en un cajón...

Toutain decía que él ya me había ofrecido la serie en su momento y que a mí no me había interesado, pero no era cierto, creo que no se había vuelto a acordar del asunto. Porque él ya conocía a Abulí, que malvivía de hacer traducciones de cómics, y el tema estaba completamente abandonado en aquel momento. Me comentó Toutain que a Alex Toth le resultaban repelentes los guiones, y parece ser que vino a Barcelona, al Salón del Cómic de aquellos años, y que cuando conoció a Abulí le gustaron menos todavía y al final terminó por abandonar la serie. Me consta que Toth, que entonces estaba en DC Comics, tenía intención de trabajar para Europa, le hacía mucha ilusión, y sabía que aquí los derechos de autor son nuestros. Imagino que esto fue lo que le indujo a hacer una serie con Toutain. Hay que tener en cuenta que Richard Corben ya trabajaba con él en aquella época. Pero al final decidió hacer su *Jesse Bravo* que luego se ha vendido tan bien por todas partes y lo ha podido controlar él solo.

Tu estilo no se parecía precisamente al de Alex Toth...

No. Mi estilo era el mío, que naturalmente es diferente. Ocurre que si dibujas *Torpedo* en un estilo realista y dramático queda bastante desagradable. Toth utiliza también la síntesis pero tiene un fondo muy realista. Yo con lo que más disfruto es con los personajes secundarios, porque entras en ese juego en el que a lo mejor hay un tío tacaño y traidor y lo dibujas con cara de rata, que es lo que hacía Chester Gould con *Dick Tracy*, aunque sin exagerar tanto. Porque esto entra dentro del género negro, también lo hemos visto en el cine con, por ejemplo, Peter Lorre. De hecho, a menudo los he dibujado teniendo a algún actor de cine o a alguna persona en la cabeza. Hay una creación gráfica, hay que crear unos personajes, un mundo, una iluminación, una dirección de actores, en definitiva. Hay una foto de Abe Relles, el ayudante de aquel gangster llamado Anastasia, que si lo vieras es igual que Rascal; me dio la idea, y su cara es una mezcla de éste y del presidente Nixon, que entonces era muy fácil de dibujar. Y a Torpedo lo fui construyendo un poco como Boris Karloff... Hubo alguien que dijo que se parecía a Toutain [*risas*] porque era un hombre muy alto, con perfil de águila y que fumaba mucho. Le di la imagen de una cierta elegancia estrafalaria, en el fondo un tanto ridícula... Pero hay cosas curiosas porque, por ejemplo, yo tenía un periquito en una jaula con una mala leche tremenda, le ponías el dedo y te lo picaba. Y era muy divertido porque cuando se cabreaba las plumas de la cabeza se le quedaban tiesas. Entonces fue cuando pensé en esto del pelo, como yo cuando era pequeño, que me ponían fijapelo y se me quedaba así, tieso: eso, a la cara de Torpedo le da una sensación de agresividad. También incorporé un culto a las armas, que era necesario. Son pequeñas ideas que se te van ocurriendo, que hacen que el personaje tenga su consistencia, y que en este caso no estaban en el guión.

Hora es ya de referirnos a la influencia del género

El primer Torpedo era menos caricaturesco, y bastante más desagradable.

negro tradicional en esta obra: cine y literatura. También eres un gran aficionado al jazz ¿ no?

Sí. En cuanto a la novela, me gustan los clásicos: James Cain, Ross MacDonald, Burnett, Chandler, Hammett, Mike Spillane, Ballinger... todos estos autores qüe han vertebrado el género. Aunque mi interés es mucho mayor por el cine, y aquí puedo hablar de directores como Robert Siodmak, Fritz Lang, John Huston, Jacques Tourneur, Orson Welles, Howard Hawks, Scorsese, Tarantino, los Coen, etcétera. De títulos como *La jungla de asfalto*, *Sed de mal*, *El sueño eterno*... Aunque mi película preferida es una de Paul Muni titulada *Soy un fugitivo*, dirigida por Mervyn LeRoy. La parábola de la historia siempre me ha interesado mucho: a un hombre que era legal y completamente inocente, a base de destrozarle la vida le obligan a convertirse en un hijo de puta. Y dentro del cine también me gusta mucho el western, que ya está medio demolido, aparte de lo que hace Clint Eastwood. *Sin perdón* es magnífica. Yo admiro a Clint Eastwood porque tenía todos los números para ser un plasta cuando fue a trabajar con Sergio Leone, pero con Don Siegel se recuperó y hoy por hoy es un buen director. El Oeste es un tema que siempre me ha interesado, he visto los clásicos trescientas veces por televisión: *Raíces profundas*, *Río Rojo*, *Solo ante el peligro*... y muy por encima de todos, John Ford. Desde *Centauros del desierto* a *Tres padrinos*, *La diligencia*, *Misión de audaces*, *Pasión de los fuertes*, las tres que hizo sobre la Caballería, todas son obras maestras. Respecto al jazz, me gustan Gerry Mulligan, Duke Ellington, Ahmad Jamal, que es un pianista muy bueno, Stan Kenton, Dave Brubeck, Tommy Dorsey, Harry James... También me gustan Nat King Cole y Frank Sinatra. Y los *crooners* norteamericanos como Johnny Hartman, Dean Martin, Tony Bennet, Lee Wiley, Peggy Lee o Sarah Vaughan, Anita O´Day, etcétera ... No sé por qué, para mucha gente está unido el gusto por el jazz, el cine negro y el western.

Paul Muni en una escena de Soy un fugitivo, la película favorita de Jordi Bernet.

Incluso, además de la iluminación y el contenido, el género negro también parece determinante en otros niveles estéticos y en la propia narrativa de *Torpedo*.

La serie llegó en el momento oportuno, me pilló en una época muy propicia porque ya digo que estaba muy metido con el género negro y tenía la cabeza llena de imágenes y referencias. Incorporé una serie de ideas que para la mayor parte del público son desconocidas pero que a mí me parecen interesantes. Una de ellas tenía que ver con las novelas baratas de ficción de los años 30 norteamericanos, los *pulp*, con personajes como La Sombra, que tenían unas ilustraciones de Tom Lowell hechas con lápiz litográfico y con pincel seco, porque los medios de reproducción eran pobres y el papel era de pulpa, barato, y recurrían a una serie de técnicas para sacarle el máximo partido al efecto que pretendían tener las ilustraciones. Y entonces, prácticamente al principio, fue cuando incorporé el pincel seco, que quedaba como medio gris, para que recordara ese grafismo de los años treinta. Aunque ya sabía que la mayor

parte de la gente no se iba a dar cuenta. Lo que ocurre es que es difícil porque a veces te lo imprimen mal y queda un poco sucio, pero si está bien impreso resulta muy eficaz. Luego hubo una serie de dibujantes a los que gustó la técnica y empezaron a utilizar el pincel seco por todas partes. Yo creo que esto le dio a la serie un tono de *pulp* años 30 que favoreció mucho su realismo y ambiente a la vez que le dio una personalidad. Creo que en *Torpedo* conseguimos las historias de mayor impacto en los relatos cortos. El guionista tenía habilidad para los relatos cortos y yo disfrutaba mucho desarrollándolos como pequeñas películas, acentuando el dramatismo o el humor cuando era necesario. Creo que con el trabajo de ambos conseguimos que más de uno fuera histórico.

Perfecto ejemplo de la peculiar violencia humorística desplegada por Bernet y Abulí en Torpedo.

¿Crees que Abulí sabía aprovechar tus posibilidades?

No, más bien es que él era muy sintético por sí mismo. Escribe siempre igual y esto me dejaba a mí más libertad. El guionista te entrega una historia que quizás ha imaginado como si fuera una película, pero sin ver una imagen. Te ha entregado un personaje sin ninguna indicación de si es alto o bajo, con la nariz aguileña o el pelo de alguna manera, ni de donde viene la luz, cómo hay que encuadrar o con qué tipo de sombras. Y para mí es mucho mejor así. El guionista conoce a Torpedo, a Sarvan o a Custer cuando lo ve dibujado, antes no. Acaso Trillo es diferente porque tiene una experiencia mucho más amplia y propone una idea más precisa, que luego se discute, pero en el caso concreto de Abulí, no. Ocurre que la historieta es un género especialmente gráfico, hay que traducir todo lo que se pueda a pura imagen. En definitiva, las decisiones gráficas tiene que tomarlas el dibujante, que es el que tiene la obligación de estar más preparado para ello aunque, de todos modos, siempre admito sugerencias. Con *Torpedo* partía de las dos historias previas de Alex Toth; como Toutain las había pagado quería publicarlas, por lo que en mi primer episodio no podía definir por completo al personaje tal como lo veía yo. Siempre, tanto en la historia como en el dibujo, los personajes se van desarrollando poco a poco, digamos que van creciendo, y al cabo de cinco años a veces son bastante diferentes. El primero fue una especie de eslabón pero luego ya tomó un rumbo distinto, el definitivo; introduje el tema de la caricatura, con toda aquella cantidad de personajes cojos, tarados y psicópatas, contrahechos en general, que irían apareciendo a lo largo de la serie, que dibujados con un poco de coña y acentuando sus rasgos ridículos produjo una cierta química. Además, los guiones fueron también más humorísticos, menos dramáticos que al principio, y la cosa fue funcionando en este sentido hasta que al final ya eran incluso cómicos. No había forma de tomárselo en serio. Recuerdo que las entregas de las primeras historias en Selecciones Ilustradas era celebradas por toda la redacción.

También desaparece la voz en Off de los principios, *Torpedo* va siendo cada vez menos literario y más cinematográfico...

La voz en Off estaba tomada del género negro clásico. Pero sí, también conseguimos algunos efectos buenos sin palabras; jugando con esta forma cinematográfica de narrar hemos obtenido cosas interesantes, como la secuencia del asesinato mientras pasa un tren o la historieta sin palabras que se desarrolla entre aquellos enormes edificios en construcción. Se pueden hacer virguerías. Tenía un fan de lujo de la serie que era Federico Fellini, tenía toda la colección. Además, como hemos dicho antes, era una época en que gustaba la transgresión, la vuelta de tuerca, y Abulí era bueno para eso. Ahora quizás incluso cansa y volvamos a lo tradicional. Torpedo realmente no es un protagonista sino un secundario, el que normalmente la palma. Ya que al malo siempre lo matan al final, sólo que aquí no era así. También incorporaba un poco el mismo gag que la abuela de la familia Ulises, que siempre hablaba mal y decía una cosa por otra, son todo elementos que contribuyen a caracterizar...

SI DIBUJAS TORPEDO EN UN ESTILO REALISTA Y DRAMÁTICO QUEDA BASTANTE DESAGRADABLE.

Y el protagonista se anticipaba a un tema tan de moda como la incorrección política, lo que hoy podría ser un *Torrente*: machista, inculto, violento, fascistoide...

Creo que en este juego es en el que no quiso entrar Alex Toth. Lo que sí se debe a él es el título. Antes era simplemente Luca Torelli, que tiene mucho menos gancho, pero Toth propuso una serie de títulos mejores y entre ellos estaba el de *Torpedo*. El nombre de "Torpedo" se da en el argot de la mafia al asesino profesional, es el tipo que cobra un dinero para eliminar a otro que estorba. Y Toutain escogió el nombre de *Torpedo 1936* para la serie.

Incluso esta línea de personajes antisociales y esperpénticos se puede remontar a *Doña Urraca* ¿no?

Sí. Siempre he conservado esa idea de la caricatura y, sobre todo, esto que hemos comentado de los *malos* truculentos en donde la cara sea en cierto modo característica del individuo, que haya un poco de psicoanálisis del personaje en su aspecto. Puede parecer algo simplista pero funciona. Y, sí, Doña Urraca era malísima. Mi padre la creó en la época del racionamiento, cuando en la posguerra España era un desastre total y estaba la gente muy deprimida. Y luego la censura, que era más dura en los años 50 que después de la guerra, fue prohibiendo una serie de cosas, entre ellas el que Doña Urraca fuera tan mala; si te da un día por revisar los *Pulgarcito* verás que en los años 50 se van suavizando todos los personajes. Doña Urraca al principio era terrible. Una de sus primeras historias era una especie de homenaje al día 13 en la que se dedica a cruzar ciegos por la calle y a dejarlos en medio cuando viene el autobús. Esto estuvo después prohibidísimo. Doña Urraca fue un personaje totalmente transgresor, era muy difícil colocarlo en aquel momento. Había un personaje del argentino Fontanorrosa anterior a Torpedo, *Boogie el Aceitoso*, que también era duro, facha y machista. Creo que tenía mucha gracia.

¿Abulí fue el primero que introdujo el humor en tus historias de corte realista?

En absoluto. Lo que ocurre es que siempre se había asociado el humor con el dibujo humorístico. Porque en las demás historias de *Cimoc* o *1984* no había mucho humor. La historieta realista ambientada con humor es bastante escasa y a algún público le molesta. Y entra dentro de la línea que hemos comentado según la cual el personaje era cada vez más estrafalario. Por mi parte, y supongo que también por la del guionista, se trataba de ridiculizar a estos tipos tan duros. Era una sátira absoluta y el humor aparecía de una manera espontánea, no era forzado, y creo que por esto funcionó tan bien.

Parece que *Torpedo* fue un éxito desde el principio, y además en un momento editorial pleno de series tan populares como *Frank Cappa*, *Hombre*, *El Mercenario*, *Tritón*, *Clarke & Kubrick*...

Sí, fue una de las más vendidas. Era una cosa bastante original, hay que reconocerlo. Y también está lo de caer en gracia, claro. Porque a veces haces cosas muy buenas y pasan desapercibidas. Nosotros siempre pensamos en hacer algo de calidad, pero a veces lo de mayor calidad no es lo que vende, al igual que pasa con el cine; te esfuerzas para hacer algo de la mayor solidez posible y resulta que no conectas. Por eso digo que esto siempre es cosa de tres, que hay un lector que tiene que entusiasmarse con ello. *Torpedo* se ven-

dió en diez o doce países, pero hay que tener en cuenta que están los países que pagan, los que no pagan y los que pagan poco. En esto hay algo de espejismo. Hay países donde funciona bien, como Francia o Italia, y luego hay otros como Portugal, Yugoslavia, Grecia y demás lugares exóticos: se publicó en Méjico y nunca vimos un duro. También apareció en Estados Unidos porque Toutain tenía allí una editorial, la Catalan Communications, y publicó varios libros. Entre los profesionales gustó mucho, pero la distribución no llegaba hasta el gran público, el álbum se quedaba en un rinconcito de la librería especializada, porque allí no llega nada que no sean los superhéroes de Marvel o DC. Lo que sí me ha hecho gracia ha sido recibir cartas de norteamericanos diciendo que se notaba mucho que yo había estado en Nueva York, por el tema de la ambientación. Y yo en Nueva York no he estado nunca.

Y además era el Nueva York de los años 30...

Parece ser que si vas por allí todavía quedan rincones reconocibles. Pero lo que sí había
visto es mucho cine para captar el ambiente. Me documenté mucho. Y también había gente que pensaba que Bernet era un dibujante norteamericano, incluso por el estilo. Lo cual es natural hasta cierto punto porque yo me he formado artísticamente con la cultura norteamericana de esta época y la posterior.

Por otra parte, entre finales de los 80 y los primeros 90 parece que pones de moda el género negro a nivel estético, contigo como máximo representante: páginas para *El País* y *El Periódico de Catalunya*, álbumes como *La naturaleza de la bestia*, tu homenaje a *El cartero siempre llama dos veces*, las portadas para la colección *Black*, la campaña del whisky Long John...

E incluso el *Kraken* se puede incluir en este género. Esta estética gustó mucho, la campaña de Long John duró casi un año, tuvo una segunda parte y ganó un premio. Estaban entusiasmados, porque realmente fue algo diferente a lo que se hacía, buscaba un poco la sorpresa y pegó muy fuerte. Sin embargo para esta campaña no pude dibujar a Torpedo, ya que era un personaje totalmente negativo para publicidad y tuve que hacer a una especie de detective. Aunque lo que a ellos les gustaba era la imagen que yo daba del género. El blanco y negro. De hecho, funcionó bien e hicieron unos afiches en blanco y negro que eran espectaculares, yo nunca había visto cosa parecida. Y aunque fuera un poco caótica, porque no acababan

Una de los anuncios "de género" de Bernet para Long John

(CONTINUARÁ)

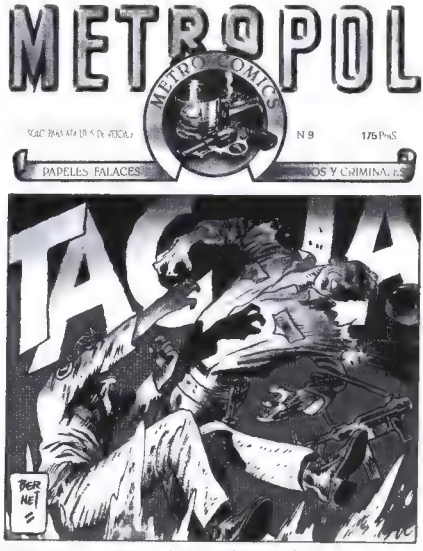
Bernet también ilustró numerosas portadas para la colección Black, dedicada a los clásicos del género negro.

de tomársela en serio, me gustó mucho también colaborar con las novelas de la Colección Black. Las portadas tenían un diseño impactante y bonito de Vivas, me gustó mucho el enfoque de la portada como si fuera el titular de un periódico, y además a blanco y negro. Lo que ocurre es que a la colección no le dieron mucha importancia, porque lo de la serie negra parece que sea muy intelectual y muy *progre* pero es un género como menor, cuando editan una revista de género negro no acaba nunca de funcionar. Así que aquí, en Plaza & Janes, de pronto salían cuatro títulos, después uno, luego dos... era un poco caótico. Hasta que al final no salió ninguno. Eran novelas inéditas en España de autores famosos, como Cain o Burnett, que hasta entonces solo habían sido traducidas en Argentina. Y tenían un público muy fiel; el dibujante Perich me llamaba a casa para preguntarme cuándo saldría la próxima novela. El genero negro está mitificado porque es muy bueno, no pasa de moda y se puede contar de todo a través suyo. Pero no hace falta que diga que muchos editores y público no saben distinguir entre el género negro y el puramente policial.

HORROR SE ESCRIBE CON K

Desde sus inicios, en 1983, colaboras también en *Metropol*. La revista llevaba el subtítulo de "Papeles urbanos, falaces y criminales", lo que de nuevo se adaptaba perfectamente a tu estilo.

La idea era muy buena en principio, pero difícil de realizar. Porque se trataba de hacer a los diferentes personajes que componían los estratos sociales de una ciudad, y ello requería que todos los dibujantes y guionistas estuviéramos intercomunicados. Se había pensado que fuera una ciudad del futuro inmensa, donde nunca se viera el cielo a causa de la perspectiva de los edificios, un poco la *Metropolis* de Fritz Lang, pero actualizada, y cuando hubo el reparto de personajes, como Antonio Segura y yo somos muy aficionados al cine y nos gustaba mucho *El tercer hombre*, sobre todo la secuencia final de las cloacas, y también Lovecraft, ideamos el Kraken. Uno hablaba de hacer un policía, Leopoldo [Sánchez] quería hacer un superhéroe que iba en una mobilette pero hizo tres páginas y lo dejó... En seguida se vio que era muy complicado de continuar y de cohesionar y al final falló por completo. Pero nosotros nos ocupamos del submundo de Metropol, que también era un poco donde estaba lo más cutre, siniestro y fantasmagórico de la ciudad, y *Kraken* representa todo esto, por eso nunca se le acababa de mostrar, era lo más perverso que había. Los delincuentes usaban las cloacas para huir de la policía y estaban las patrullas de "krakeneros", el protagonista se llamaba Dante por aquello del descenso a los infiernos... Y fue un campo de experimentación con historieta en blanco y negro, llena de dramatismo y muchos otros elementos. Era una historia de persecuciones policíacas y cine negro pero en una cloaca, en un clima más claustrofóbico, muy expresionista. Y allí empezaron a aparecer todos los monstruos del subsuelo de Metropol. Creo que los guiones de Segura rayaron a gran nivel.



Portada de Metropol, la revista en la que se serializó Kraken.

La revista fue un experimento similar al de *Rambla*, ¿no?, un colectivo de autores que se decide a publicar su propio material.

Yo recuerdo que una vez el editor de *Cimoc* me decía: "Es

que los dibujantes nunca funcionarán porque la visión que tienen no es comercial". En parte tiene razón y en parte no, porque también han fracasado muchos editores con visión comercial y en cambio tienes el ejemplo de *El Jueves*, que lo montaron cuatro dibujantes y les va perfectamente, sin ningún problema. A mí me propusieron entrar en *Metropol* como socio, porque todos los que hacían de editores habían puesto dinero; yo no es que creyera ni mucho ni poco en el asunto, es que no estaba interesado, así tro números de la revista *K.O. Comics* y, mientras los hacían, Leopoldo abandonó toda la ilusión por *Metropol*. La abandonaron. Incluso en uno de los últimos números incluyeron más de veinte páginas de un dibujante checo con muy poco interés, estaba claro que era para rellenar. Y el público se da cuenta. Me quedé yo solo con *Kraken*, dando la cara, y ya me fastidiaba un poco, estaba haciendo un esfuerzo por poder meter 6 u 8 páginas en cada número pero ellos se fueron largando al *K.O. Comics*. Y cuando *K.O.*

En Kraken, Segura y Bernet quisieron mostrar "lo más cutre, siniestro y fantasmagórico de la ciudad".

que me vi un poco obligado a colaborar con ellos. Aparte de que tenía mucho más trabajo, entre lo de *Sarvan* y *Torpedo*. Así que me esforcé un poco por ayudar en la empresa, ya que era una editorial de dibujantes. Total, que de todo lo que se inventó allí lo único que sobrevivió fue *Kraken*, que se publicó en otros países cuando falleció la revista. Después Toutain lo recopiló en tres álbumes y Glénat en una colección de cómic-books. En la revista estaban obsesionados por las ventas y ocurre que las ventas de *Metropol* no eran malas, se iba aguantando, pero no era un éxito como habían creído. Y, en vez de esperar a que mejoraran, quisieron salir de este impasse produciendo otra revista mejor y más espectacular, *K.O. Comics*, para que fuera un tirón y arrastrara a *Metropol*. Lo que ocurrió es que arrastró a *Metropol*, pero hacia abajo. Formaron una sociedad con Toutain, también me propusieron que entrara y dije que no, e incluso quisieron publicar en ella a *Torpedo* pero lo pensamos con Toutain y decidimos no hacerlo porque era un poco peligroso. Salieron tres o cua- *Comics*, que tenía que ser el gran invento, fracasó, se llevó con él a *Metropol*. Aunque podía haber continuado porque daba un beneficio mínimo pero no tenía pérdidas, que ya era mucho.

Pero no se podía comparar con el de revistas estrella como *Cimoc* o *Zona 84*...

Pues no creas tú que daban mucho más. Lo que ocurre es que con aquella ingenuidad y aquella ilusión creyeron que si hacían una gran revista de éxito, esto ayudaría a *Metropol*. A mi modo de ver se cometieron una serie de errores, como que la gran revista fuera de un tamaño inferior. *K.O. Comics* era como un comic-book, y algunas historietas no estaban dibujadas para ese formato; el público lo primero que piensa es que es una revista con menos medios. Toutain también estuvo a punto de meter la pata cuando quiso editar comic-books y publicó *Andrax* y el *As de Pique* de Juan Giménez. Porque yo vi la maqueta y ponía en la portada algo así, no recuerdo exactamente la frase, como "el cómic popular". Eso daba a entender que era un cómic barato, de baja

calidad. Pero el objeto que vendes tienes que potenciarlo para que el que se gastaba 150 pesetas de hace quince años tuviera la impresión de que se compraba algo bueno, de calidad. Él quiso aquí llegar al gran público, pero el efecto que conseguía era patético. Yo le dije: "Hombre, no pongas esto", y al día siguiente me contestó, porque por las noches él pensaba estas cosas, "¿Sabes que tenías razón?" y al final se puso "Calidad en cómics". Por ello decía que una de las primeras impresiones negativas que tuvo el público de *K.O. Comics* fue que era más pequeña. Porque el material que publicaba era bueno, pero una cosa es que esté bien y otra que conecte con el lector. El caso es que no pensaba yo que esto acabaría tan pronto; *Metropol* duró cerca de un año y si no lo hubieran abandonado hubiera durado más. Algo parecido ocurrió con *Mocambo*.

Esto fue en la época en que las publicaciones de Roca comenzaban a quebrar, *Rambla* también mordía el polvo y fue aquel boom del cómic que a algunos les estalló en la cara. Cambiaron los gustos, cosa que suele ocurrir y es difícil detectarlo. En este tipo de editoriales había como un frenesí por rejuvenecer el asunto y empezaron con poner a un chico muy joven como director para conectar con el público. La idea tiene su lógica pero, claro, esto también requiere una mecánica y una experiencia para poder llevar adelante el asunto. Era una época donde el cambio generacional fue muy fuerte. Hay una generación que ha pasado de no poder hacer cosas porque era demasiado joven a, de pronto, ser considerada demasiado mayor. Es una generación maldita, que es la nuestra, y hemos visto a personas que, por mucho que valieran, con 23 años les falta un montón de experiencia para dirigir algo. En un momento tan difícil es un poco surrealista que la solución sea poner a una persona sin ninguna experiencia solo porque es joven. Desde luego, se trataba de intentar conectar con la gente pero a veces no se sabe cuál es esa gente, y a veces se conecta con la gente joven y el que está detrás moviendo los hilos tiene 65 años. Es muy complicado acertar con esto. Es como un partido de fútbol que se está perdiendo y para arreglar el desastre te sacan a un reserva que no ha jugado en toda la temporada.

ME HA HECHO GRACIA RECIBIR CARTAS DE NORTEAMERICANOS DICIENDO QUE SE NOTABA QUE HABÍA ESTADO EN NUEVA YORK, POR LA AMBIENTACIÓN. Y YO EN NUEVA YORK NO HE ESTADO NUNCA.

Kraken era igual de violento que _Torpedo_ pero carecía de su sentido del humor...

No lo creo. Lo que ocurría es que era mucho más negro y dramático, tenía unas señas de identidad diferentes: *Kraken* era la lucha del bien contra el mal, *Torpedo* no. Pero a veces tenía humor, aparecían algunos personajes estrambóticos. Recuerdo uno que, cosa curiosa, no lo había escrito Abulí sino Segura, que tenía mucha gracia porque era enano, maricón y negro. Ya estaba harto del papel que le había tocado vivir; también había la madre de un gangster, que tenía mucha mala leche... etcétera. Lo que quizá encontrara a faltar en *Kraken*, que no conseguimos porque trabajábamos a uña de caballo y no había demasiado tiempo para reflexionar, era el haber dotado al protagonista, al teniente Dante, de una personalidad más acusada. Trabajarlo un poco más, encontrarle un poco de vida anterior. Pero no había sitio en historias de cuatro o seis páginas. Cada mes no había casi tiempo de hacer un episodio para *Metropol* e incluso recuerdo una ocasión en la que dije que no lo hacía porque estaba hecho polvo y se me presentaron todos en casa con las mujeres, a cenar, y llegó un momento en que pensé que era mejor hacerlo y que se fueran [*risas*], que por cuatro páginas no pasaba nada. Segura y yo teníamos mucha confianza y disfrutamos mucho. Es una de nuestras series favoritas y pensamos que *Kraken* es un material excelente para una película. Y cuidado, el Kraken ahora está descansando, pero sigue vivo.

¿Qué ha sido de Antonio Segura?

Trabajaba por la mañana en un banco y por las tardes escribía guiones de cómic. Ahora trabaja para el editor italiano Bonelli en series de éxito, como *Tex*. Incluso no te extrañe si un día nos animamos y hacemos un *Kraken* nuevo, modernizado. Porque a mí siempre me ha gustado mezclar elementos modernos y antiguos, en el *Kraken* había siempre anacronismos, expresamente. Como aquellos aparatos telefónicos al estilo de la II Guerra Mundial, que además

tienen una explicación: puede ser que por allí abajo no hubiera cobertura. Las armas eran modernas, antiguas, había de todo... Creo que la serie tenía su morbo y que el peligro aquel latente del monstruo que nunca se acababa de ver tenía su gracia. Yo encuentro bastante gente, en Francia y en Italia, que todavía recuerdan el *Kraken*. Sí, en un momento dado podíamos continuarlo. No estaría mal. Además Glénat publicará a final de año un libro en tapa dura con la reedición de todo el material.

Tu capacidad de trabajo queda de manifiesto realizando tres series a la vez, quizá por esa facultad para combinar una cierta rapidez con un óptimo rendimiento.

El truco está en pasártelo bien con los proyectos que eliges y trabajar muchas horas. El *Kraken* era uno de estos casos, estábamos sobrecargados de trabajo pero disfrutábamos. En el fondo se nota que todo está hecho a gusto. Y date cuenta de que he tocado casi todos los temas desde que trabajaba con Inglaterra, menos temas románticos, que siempre me han dado repelús. Pero, sí, en esta época estaba haciendo a la vez *Torpedo*, *Sarvan* y *Kraken*, además de alguna cosa suelta, como aquella historieta para *Metropol* titulada *El contrato*, sobre un tío que se vendía el pene para mantener a la familia. Lo escribió Segura muy deprisa para que hubiera una cosa mía en el número uno mientras preparábamos el *Kraken*. Pero en este trabajo nuestro todo va un poco así; lo ideal sería preparar el gran personaje, con tiempo, pero no es esto. Si hay un momento en que puedes sacar algo lo improvisas y sale. Y muchas veces es un sistema que funciona.

Viñeta de El contrato, otra de las colaboraciones de Bernet y Segura.

De todas formas, creo que tu dibujo contiene más trabajo del que parece a causa de ese aspecto expresionista y ese trazo tan dinámico.

Es una aparente facilidad que surge tras la dificultad de desarrollar una base sólida. Hay mucho trabajo de observación y estudio con bocetos previos para después poder desarrollarlo de una manera ágil.

No te interesa que la documentación pase a primer plano, que se haga notar. En tu caso, el dibujante se eclipsa para ceder su lugar a la narrativa...

Lo que ocurre es que hay que narrar una historia y hay que hacerlo de la manera más eficaz. Lo que interesa es la historia. Hay gente que dibuja un argumento que sucede en Nueva York y parece una guía turística, porque ha reproducido todo tipo de fotografías. Y hay otros, como Frank Robbins, que es un genio, cuyos ambientes exóticos quedan perfectamente pero luego buscas en una historieta suya que suceda, por ejemplo, en China y verás que hay pocos elementos que realmente puedas utilizar como documentación. Robbins conoce el ambiente pero sólo aporta unos cuantos detalles, unos trozos de tejado... para situar al lector sin fatigarlo, y tú estás siempre con la impresión de estar en China. Y ese es un poco mi sistema, colocar algún elemento que te sitúe y ya está, no ponerse pesado con una calle determinada o con la Estatua de la Libertad, porque ya se ve. Yo, de jovencito, me iba a ver una película sobre lo que me interesaba y salía con la cabeza llena de texturas, de luces... El video no lo he utilizado, curiosamente, lo que sí estudio a veces para ambientarme son fotografías de las películas. Si el tema es de serie negra, te miras fotografías de películas del género y te quedan en la cabeza las sombras, las arrugas de los trajes, y todo esto de alguna manera luego tú lo traduces. Es como cuando escribes un guión sobre un tema determinado, te has leído una serie de libros y visto películas sobre el mismo y luego te compones una idea, que sale filtrada por tu manera de escribir. En el dibujo pasa un poco lo mismo sólo que requiere mucho más tiempo y trabajo.

DEL BOOM AL CRACK

La década de los 80 vivió aquel fenómeno que se dio en llamar el "boom del cómic"...

Un *boom del cómic* que fue totalmente ficticio. Porque yo recuerdo que a primeros de los ochenta era la época más álgida del boom, había en el quiosco como 22 ó 23 revistas, lo cual era algo absolutamente absurdo considerando el techo de lectores que había. Y fíjate cómo acabó todo. Además, empezó todo el mundo a publicar material extranjero que no se había publicado aquí antes y hubo una saturación enorme. También influyó bastante el que hubiera una serie de gente que no se había preocupado nunca por el cómic y que comenzaron a aparecer como "técnicos", mucho novelista y mucho escritor que empezaron a hacer libros sobre el tema y luego desaparecieron como ratas. Siempre pasa, a cualquier medio que esté un poco tocado se le suben este tipo de buitres y lo dejan en los huesos. Muchos utilizaron el tirón del cómic como puente para colocarse en medios más seguros.

Pero los 80 fueron para ti una década provechosa. En un par de años pasaste de ser un desconocido en España a convertirte en una estrella: galardones diversos, premios populares, portadas, reportajes, mesas redondas, firmas en el Salón de Barcelona...

Lo que ocurrió en los ochenta es que publiqué en España. Dejé lo de *Spirou* y el trabajo para Francia, Alemania o Italia y me dediqué a lo de aquí, me creí que se podían hacer historias que te gustaran con temas que te interesaran y que había un público variado como en el cine. Y una serie de gente como Font, Altuna o Beá nos creímos esto y apostamos por ello. La sorpresa es que el público de aquí ha sufrido un proceso de cretinización o de infantilización. Ha perdido consistencia. Porque ahora parece que no hay un público para hacer una historia adulta en forma de cómic, los temas han pasado a ser cosas de adolescentes: erotismo, superhéroes renovados, manga japonés... Quizá se publicaron cosas un poco pesadas, pero yo creía que por este camino el cómic podía alcanzar un estatus algo más serio, que el cómic de autor tenía futuro. Y, de hecho, parece ser que no ha sido así.

¿Pero crees que se trata del mismo público que os leía a vosotros o es una generación posterior?

Algunos sí que eran los mismos, hay un público fiel que lo va siguiendo todo. Pero luego, claro, hay un proceso natural de renovación. Lo que pasa es que antes podía interesar un tipo de personaje que entrara en su casa por la puerta pero llegó un momento en que todo eran tipos con capa que volaban y que entraban en sus casas por las chimeneas o por las ventanas. Y tampoco es lógico ¿no? Y las revistas que publicaban personajes, digamos "inteligentes", fueron cerrando porque no había un grueso de público que las mantuviera, se había quedado reducido a un público especializado, a una minoría que sí que seguía creyendo que el cómic era un medio de expresión como la literatura o el cine.

Cuando el presunto *boom* se desinfla sólo *Torpedo* sobrevive hasta la fecha.

Sí, sí. El boom se desinfló como un globo y allí palmaron todos. Otra cosa más dramática ocurrió con los dibujantes que estaban habituados desde hacía mucho tiempo a trabajar con agencias. Es lo que comentábamos antes, que estas personas estaban muy acostumbradas a no moverse de su casa, a trabajar con un guión de alguien que no conocían y a ilustrarlo sin más. Y todo esto también fue cayendo. En Inglaterra todavía subsistían revistas con el tema de la II Guerra Mundial, de los alemanes malos y los ingleses buenos. Había gente que llevaba veinte o veinticinco años haciendo esto, que era una total desconexión con el público y con la actualidad. Es como si a mí cuando era un chaval me hubieran hablado de la Guerra de Cuba. ¡Me hubiera parecido igual que si fueran las Cruzadas! Todo esto fue cayendo, como digo, y fue triste ver el problema que tenían muchos de estos dibujantes para tener que viajar y enfrentarse con algún editor extranjero. Yo recuerdo el caso concreto de un colega de cuando Toutain que se quedó sin trabajo. Como me sabía mal, le puse en contacto con un editor italiano al que le gustaba su dibujo. Este editor me dijo que le llamara porque le interesaba mucho, yo se lo dije a él y no fue capaz de hacerlo, porque había estado siempre superprotegido por su agente. Acabó reciclándose y dibujando enciclopedias para alguna editorial que no recuerdo. El hundimiento de las revistas repercutió en las agencias porque surtían de trabajo a muchas de ellas, algunas absolutamente anacrónicas. Llega un momento en que se dan cuenta de que lo que publican ha pasado de moda hace 30 años, ni siquiera el año pasado; se muere el director que había, sube uno más joven y dice: "Vamos a cambiar esto". Y muchas revistas que se surtían de este tipo de material en agencias van

cayendo; Toutain fue perdiendo clientes y Bardon igual. Selecciones Ilustradas aún existe, pero creo que de cómic no hace prácticamente nada. O muy poco, comparado con lo que habían hecho.

Yo soy una persona que siempre ha estado trabajando en Italia, Francia y Bélgica, por lo que mi visión es más global. Para saber lo que pasó en España quizá necesitarías a uno que no se haya movido de aquí. Se hablaba en España de un boom pero ha habido épocas en que no había ninguna revista. Antes de que saliera el *Vampus* o el *Creepy* no había casi ninguna revista en el quiosco, y en cambio Toutain tenía docenas de dibujantes y Bardon también. Porque primero vino el mercado francés, luego el inglés, el alemán, los países escandinavos... pero cuando se cerraron estos mercados se acabó el chollo.

En estos años dibujas algunos otros títulos con Abulí al margen de *Torpedo*, como *De vuelta a casa* y *La naturaleza de la bestia*...

Esta fue la idea de Toutain que comentamos. Cuando se le ocurrió que estratégicamente sería mejor parar *Torpedo*, que estaba en el cénit, y hacer una cosa diferente. Yo, personalmente, me quedé un poco sorprendido porque no lo acababa de entender, pero le seguimos la corriente y salimos de aquello como pudimos. Recuerdo que aparecían muchos enanos, solo faltaba Blancanieves. Claro, tuvo menos repercusión que *Torpedo* porque no tenía un personaje fijo, era una historia suelta, y eso siempre ocurre. Otro título que hice con Abulí más adelante fue *La naturaleza de la bestia*, cuyo título original era *Ab Irato*, que no tenía ningún futuro porque no era comprensible para el público, es un término legal. Esta era una historia muy buena, con su paralítico y su subnormal de rigor, pero también tenía el problema de no tener un personaje fijo; si haces un personaje determinante la gente se engancha más, es como en el cine. La hicimos para Toutain y después la publicó, creo recordar, Albin Michel, y Comic Art en Italia y algún otro país, igual que *De vuelta a casa*.

También formas parte de los autores e intelectuales que en 1984 firman aquel polémico manifiesto contra la exposición-homenaje a Hergé en la Fundación Miró ¿por qué?

En 1984 el Salón del Cómic de Barcelona atravesaba un momento delicado. Su continuidad estaba amenazada. La subvención oficial de tres o cuatro millones que recibía era insuficiente, se cobraba con dificultades y siempre con un retraso enorme. Los profesionales más concienciados creíamos que era importante para el

La Naturaleza de la bestia: "Una historia muy buena, con su paralítico y su subnormal de rigor".

Josep Toutain caricaturizado por Jordi Bernet

medio que el Salón de Barcelona se consolidara frente a otras manifestaciones muy potentes y ya consolidadas que se celebraban en el extranjero. Y en medio de este problema surgió la noticia de la exposición de Tintin en la Fundación Miró, subvencionada por el ayuntamiento con 11 millones de pesetas. Yo expresé mi opinión sobre este hecho, que consideraba como una frivolidad estúpida en aquel momento. Javier Coma, que estaba en la reunión, publicó más tarde un manifiesto muy confuso, que no se me había dado a leer previamente, con una lista de nombres de profesionales entre los que figuraba el mío. Y aquello ofendió terriblemente a un grupito de representantes de la "cultureta posmoderna" que se pusieron muy histéricos y lo tomaron como un ataque personal a su norte y a su sol, que entonces era *Tintin*. Pienso que Javier Coma utilizó aquella lista para su guerra personal, que desde luego no era la mía, y los del bando contrario también hicieron lo mismo. Los *ofendidos*, que estaban muy bien armados, montaron un "pollo" tremendo, consiguiendo que el resultado fuera algo muy confuso. Afortunadamente, la sangre no llegó al río. El Salón del Cómic de Barcelona aguantó, la expo de Tintin se pudo celebrar y ahora todos somos amigos. Pero entre uno y otros consiguieron que la verdadera razón de ser de la polémica, que era económica, no se explicara nunca con claridad.

Resulta inevitable pedirte una valoración de Josep Toutain, figura clave para entender esta década.

Yo conocí bastante a Toutain. Al principio me llamaba de vez en cuando a casa para ver si me animaba a hacer cosas con él y existía una relación un poco editor-amigo. Pero en la época más grande de Toutain yo todavía no estaba , cuando empezó a funcionar bien la agencia, cuando trabajaban Longarón, Prunés, Pepe González, Maroto, Fernández o Beá, y quizá un poco más cerca en el tiempo, Miralles o Badía Camps, todos estos portadistas. Entonces trabajaban para una serie de revistas inglesas, románticas como *Valentine* o títulos parecidos, y se ve que la cosa funcionaba muy bien. Y él, de cuando en cuando, me llamaba a casa para ver cómo me iba, me decía que tenía unos proyectos, con Jim Warren sobre todo, cuando empezó a trabajar con los americanos después de una crisis... Porque si tuvo algo bueno es que cada vez que tenía una crisis y se le iban todos los dibujantes a otro sitio, le caía otra cosa que lo salvaba. De hecho, yo empecé a tener contacto con Toutain a partir del 75 o el 76, que fue cuando hice lo de *El Cuervo*. Pero date cuenta de que cuando lo abandonaron los dibujantes que se fueron a *Rambla* y estaba desesperado, le apareció *Torpedo*, que le salvó de la quema porque se vendía en todos los sitios mucho más que lo otro. Pienso que Toutain tenía por un lado esa parte zafia que puede tener el editor, el negociante, y por otro lado, tenía una parte muy romántica que venia a equilibrar el asunto. Tenía esas dos caras. Se podía jugar la vida en un proyecto y era la clásica persona que hacía este tipo de cosas que no haría otro más frío, como quizá fuera Rafa Martínez, al que no conozco demasiado pero pienso que tiene una mente más positivista, más de empresario, de que todo lo que no funciona hay que quemarlo. Pero Toutain no: hablando de algunos proyectos con él te sentías más motivado, a veces podía transmitir al artista una ilusión para que diera lo máximo en su trabajo. Y esto pasó con una gran cantidad de dibujantes, que a lo mejor luego acabaron como perro y gato con él, pero desde luego hubo siempre una época muy buena en la que todos han funcionado. Si no, fíjate en la historia de Selecciones Ilustradas. Yo tengo que decir que a pesar de los muchos errores que haya cometido Toutain, como he cometido yo y hemos cometido todos, ahora se echa mucho de menos a un editor como él, porque una vez desaparecido no hay nadie que tenga ilusión por montar nada y ha quedado un desierto absoluto.

EL ETERNO FEMENINO

Después de *Sarván* no volviste a publicar nada con Norma durante el resto de los 80, te volcaste en las publicaciones de Toutain.

Contacté con Carlos Trillo y conectamos mucho con *Custer*, que fue nuestro primer personaje juntos. Yo le sugerí a Toutain hacer alguna cosa con él porque me gustaba lo que había escrito para Altuna, me parecía realmente importante. Y creamos *Custer*, una idea de Trillo que se adelantó muchos años a la chorrada esta del *Gran Hermano* y a *El Show de Truman*. Sobre todo creó Trillo la historia porque, así como en *Clara de Noche* fundimos las ideas y montamos el personaje, en *Custer* él me lo presentó todo ya definido. Y tiene gracia que, quince años después, esto de la vida de una persona retransmitida por televisión haya sido el gran invento cuando nosotros ya lo habíamos publicado por todas partes. Este trabajo sí que ha sido infravalorado...

Claro, porque el cómic es un medio sin trascendencia alguna fuera de su propio ámbito, a diferencia del cine o la televisión...

Creo que el cómic actualmente es el único producto que queda en el mercado que se vende sin ninguna publicidad. Porque, cuando una editorial va a lanzar un libro, al escritor te lo encuentras hasta en la sopa un mes antes de que aparezca. A la que comienzas a ver a un tío de estos por la televisión y oírlo por la radio es que va a caer el libro de un momento a otro, el público ya lo espera. Mientras que lo nuestro es algo denigrante, porque tú estás haciendo el gran esfuerzo de crear un álbum y te lo colocan en una librería de cómics, no en una librería normal, que la gente casi nunca sabe ni dónde está, y a lo mejor te lo tapa un fanzine. Lo lógico es que hubiera un poco de cobertura en los periódicos, la radio y la televisión. Ya sabemos que esto también cuesta dinero pero hay una dejadez absoluta. Y editores con un poco de vista, sentido de la promoción y clase hay poquísimos. A veces es algo descorazonador. Hacer un libro así representa un esfuerzo titánico y después se publica de cualquier manera y a los quince días lo retiran porque se pone en su lugar otra cosa. Después el álbum desaparece y ya no lo ve nadie. No se ha enterado nadie. En el barrio de San Andrés donde vivo, por ejemplo, que es un barrio populoso, yo nunca he visto un álbum mio aparte de los de El Jueves, que están más en los quioscos porque son como revistas. Para comprar algo mío tienes que irte a una librería especializada en el centro de Barcelona o en la quinta puñeta, y así no se venden las cosas. Así no se vende nada. Lo raro con el cómic no es que se venda poco sino que aún se venda. Lo raro es que se pueda hacer, de verdad. Porque en cualquier otro producto, como los libros o lo que sea, con la mierda de promoción que tiene el cómic tampoco se vendería nada.

Tanto *Custer* como *Light & Bold* suponen un cambio notable respecto a tu trabajo con Abulí.

Naturalmente. Dejaba de dibujar enanos y tullidos con manía persecutoria por un tiempo [*risas*]. Y *Light & Bold* era un poco parodia de las películas de espías, lo que pasa es que se desintegró lo de Rusia y el Muro de Berlín y este tipo de historias cambió de registro.

Custer: antes que Gran Hermano y El Show de Truman.

Lo que curiosamente no ha afectado a la serie, que ha gustado mucho. Incluso nos pagaron varias opciones para llevarla al cine, al igual que *Custer*.

- Trillo introduce nuevos ingredientes. Porque habíamos hablado del sentido del humor pero no del "sentido del amor"...

Con Trillo siempre hay un sentido del amor, sí, porque es un tipo muy sensible y siempre sabe tocar la tecla adecuada. Lo suyo son las historias de sentimientos. En el caso de Abulí la parte sentimental es inexistente; puede haber sexo, pero es brutal, todos quieren robarle la cartera al prójimo. En las historias de Trillo siempre aparece el sentimiento pero las de Abulí, que son muy buenas en otros aspectos, carecen de humanismo. Por eso le propuse al primero la idea de *Clara de Noche*, ya que siendo una prostituta ni se me ocurrió pensar en el otro, porque hubiera sido algo desagradable y ruinoso. *Clara de noche* tenía que ser una historia de humor pero también de sentimientos; yo siempre pensé que Carlos era el guionista ideal para la serie. Y con Maicas la cosa fue redonda. Trillo comprende a las mujeres, son historias prácticamente feministas: Clara resulta que es una puta y tenemos una gran cantidad de público femenino al que le gusta la serie. Dato éste muy indicativo de que el tema va por buen rumbo.

Creo que Trillo se adapta a tus cualidades. Es muy distinto su trabajo contigo que con Altuna, Breccia o Mandrafina, por ejemplo.

Sí, porque Carlos Trillo capta el talento que puede tener cada dibujante y de esta manera sabe aprovechar lo mejor de cada uno. Hemos estado siempre muy unidos, nos compenetramos totalmente en el trabajo. Fíjate que él está en Buenos Aires y yo en Barcelona, pero nos entendemos sin ningún tipo de problema. La química está funcionando.

En 1989 publicáis *Iván Piire*, una obra muy particular ¿Cómo aparece el álbum editado por El Jueves? Porque no parece el sitio más idóneo.

Tiene una explicación. Publiqué a *Torpedo* en Italia en una revista que se titulaba con el mismo nombre del personaje y que duró un año, unos doce números. Se dejó de publicar por problemas financieros. En España apareció un señor que tenía dinero y quería producir cómics; se ve que no conocía a nadie más y originó la editorial Makoki. Quisieron publicar esta revista, *Torpedo*, y les presentamos a unos editores italianos con los que yo tenía amistad, que eran buenas personas y con ganas de hacer muchas cosas pero a los que falló la cuestión económica. Ellos les vendieron una serie de material y los de Makoki publicaron también otra revista que se llamaba *Splatter*. Y en esta revista me hicieron una oferta, ya que *Iván Piire* en principio yo la quería publicar con Toutain. Lo que ocurre es que en *Splatter* me hicieron una oferta muy superior: si Toutain pagaba por la publicación en España, recuerdo, unas diez o quince mil pesetas por página, estos me ofrecían veinticinco, porque contaban con este señor que ponía el dinero. Y dije: "Pues vale". A Toutain le sentó como un tiro, claro, pero... Y publicamos *Iván Piire* en *Splatter*, que salió muy feo porque era una revista muy pequeña, pero el asunto económico compensaba. En el ínterin ocurrió que falló la persona que financiaba a los de Makoki, y como ellos solos no sabían llevar una editorial, ni siquiera una tienda de pipas, el invento se hundió. Y quedó por hacer el álbum, que afortunadamente no lo hicieron ellos, porque hubiera sido un desastre. Entonces tuve un encuentro casual con Gin, que me había dicho muchas veces si quería hacer algo humorístico para *El Jueves*, y yo me animé, le comenté lo de hacer algo sobre una puta y al hombre le hizo gracia. Así que llamé a Trillo para comentárselo y, aunque al principio lo veía un poco complicado, conseguimos sacarlo ade-

El poder del contraste en Light & Bold, otra de las colaboraciones de Trillo y Bernet

Ivan Piire; sin duda el tebeo más romántico de Trillo y Bernet.

lante con Maicas. Y ya en *El Jueves* Gin me preguntó si tenía más material, porque había una colección que se llamaba *Titanic* que no había publicado casi nada, y fue entonces cuando le ofrecí el álbum de *Iván Piire*.

¿Cómo enfocas este nuevo tipo de personaje?

No estaba muy lejos de mi trabajo habitual, cargado de dramatismo y de blanco y negro. Quizás utilicé los grises y los grafíados de pluma, utilicé una técnica un tanto diferente que la de *Kraken* o *Torpedo*, que era una mancha de puro blanco y negro. En *Iván Piire* hice un trabajo más elaborado de sombras y de matices. Yo no había hecho nunca nada de vampiros y me hacía un poco de gracia. De hecho, hicimos esta historieta sin saber en principio a quién íbamos a venderla; Trillo me pasó el guión, lo fui dibujando y finalmente apareció en la revista *Splatter*, como ya he dicho. Posteriormente se publicó en Italia, en Escandinavia y en otros países que ahora no recuerdo exactamente. Y, curiosamente, hace poco Albin Michel lo acaba de editar en un álbum muy bonito, de tapa dura. Una edición impresionante. Le cambiaron el título, allí se llama *Le cri du vampire*.

Me parece un trabajo de guión y dibujo bastante elaborado, que sin embargo no tuvo demasiada repercusión.

En *Iván Piire* hay una tecla que a mí me gusta mucho apretar, que es la del expresionismo, y la apreté bastante a fondo. Y hay una serie de secuencias que creo que están bien resueltas, como la de la mujer vampiro cuando ve la luz, vestida de novia, y se deshace. Lo que ocurre en este oficio nuestro es que muchas veces consigues hacer bien un trabajo y no se entera nadie porque, como ya dijimos, no se hace publicidad ni se promociona y aparece un álbum en una librería especializada donde no va nadie y al cabo de un tiempo lo retiran... Creo que el guión es muy bueno, que está dentro de la sintonía de Trillo, un poco romántico pero a la vez duro y profundo, en una especie de equilibrio muy conseguido. Me gustó también el personaje de la chica, que además tuvo buena aceptación, porque te mandan cartas y lo notas. La he tenido que dibujar muchas veces a los fans. Sabe poner el tono sentimental, que es bastante difícil de controlar, y Trillo tiene esta virtud. Un día lo estaba pensando y todos los personajes que he dibujado con él han sido mujeres, sin proponérnoslo, es algo que ha surgido espontáneamente.

También en 1989 inicias las colaboraciones para el italiano *Diva Magazine*, tu definitiva incursión en el erotismo sin ambages.

Pensé: "Bueno ¿y por qué no?". Al fin y al cabo, las mujeres se me dan bien. Es una publicación que tenía bastante prestigio, con un papel impresionante, unos precios altos que lo pueden cubrir y un cierto público que lo mantiene. Y me habían llamado varias veces para hacer alguna cosa. Colaboré con ellos con historias de cuatro y seis páginas, que venían a ser como una anécdota o una secuencia sobre el tema genérico de cada revista: bondage, obsesiones, fetichismo, sadomaso, etcétera. Pero en plan refinado, porque aquella gente sabe mucho de todo esto. Recuerdo haber hecho una sobre la mitología de los tacones altos y otra sobre el erotismo en el cine, donde hice una versión libre de *El cartero siempre llama dos veces*. Era bastante divertido pero no se trataba de hacer una historia con plante-

Clara de noche se las sabe todas...

amiento, nudo y desenlace sino más bien una recreación del *leiv-motif* de toda la revista. Me llamaban una o dos veces al año porque la revista era trimestral o semestral, era una revista monstruo, casi como un libro, y artísticamente fue interesante.

Y en el número 772 de *El Jueves* combinas ese erotismo con el humor para crear otra de tus series más populares: *Clara de noche*.

La serie se ha ido formando poco a poco pero no tanto pensando en el erotismo como en el humor. Como siempre me han interesado este tipo de personajes con una historia torturada, difícil y donde cargar las tintas, el personaje de una prostituta siempre me pareció muy bueno para enrocarlo en una de mis historias de género negro. Pero también era un personaje muy difícil de tocar porque no quería hacer una cosa desgarradora ni deprimente, tampoco degradante para la mujer, todo lo contrario. Siempre había pensado en una historia dramática, un poco dentro de mi estilo habitual. Lo que ocurre es que cada dos por tres me encontraba con Gin y me animaba a hacer algo para *El Jueves*, pero yo estaba en otra onda y me resultaba un poco complicado. En todo caso, necesitaba un personaje original y diferente de todo lo que se publicaba en *El Jueves*, que era muy bueno. Pero un día, hablando con mi amigo Gin, le comenté lo de la historia sobre una puta y al hombre le pareció muy bien, le gustó mucho la idea. Y entonces fue cuando se me ocurrió que en vez de en plan dramático se le podía sacar mucho partido en plan de coña y enseguida pensé que el que podía escribir historias y tratar el tema de la mujer de la manera en que lo hemos hecho era Carlos Trillo. Pero, claro, para él también era un reto porque estaba acostumbrado a moverse con historias más largas y de tipo realista, por lo que hacer una serie semanal, con un gag y dos páginas, le desconcertó al principio. Pero afortunadamente dimos con Maicas, que es un hombre muy famoso allí, en Buenos Aires, porque tiene un programa de radio muy popular, escribe y dibuja libros de humor y es un *showman* muy ocurrente. Y entre los dos se animaron y la cosa funciona bien. La serie se publica en Holanda, Francia, Italia, Dinamarca, Alemania, Grecia, Estados Unidos y Argentina. Y, naturalmente, en primer lugar, en España. En Norteamérica aparece en una serie de comic-books y se llama *Betty By the Hour*, algo así

como *Betty a tanto por hora*. En Argentina es algo curioso, quizá la única vez en la historia del cómic en que un personaje que ejerce el oficio de la prostitución aparece como tira semanal en un periódico, *Página 12*, desde hace ya casi diez años. Es un diario línea progre, de izquierdas, y les gusta dar un poco el golpe. Incluso en algunos programas de televisión han aparecido tipos ultraconservadores quejándose de que una puta pueda ser el personaje de un cómic. Pero hemos tenido allí también defensores como uno, en una ocasión, que era sacerdote; un cura progre que era un fan de *Clara de noche*.

Gráficamente ¿cómo surge el personaje?

Yo tenía la idea de dibujar a la chica como un homenaje a Betty Page, que nos gusta a todos los historietistas, pero es una Betty Page un poco sintetizada, en plan humorístico, no trataba de que se pareciera en plan fotográfico sino que tuviera un cierto aire. Es mucho más difícil dibujar una mujer sintetizándola que haciéndolo en plan fotográfico. Y ten en cuenta que los personajes, sobre todo las mujeres, aparecen en la serie de cuerpo entero en casi todas las viñetas, no hay apenas primeros planos. A mí que me gusta dibujar mujeres, el reto de sintetizarlo hasta el monigote más humorístico pasando por toda la escala hasta el dibujo realista es un ejercicio bastante complicado y divertido. En mi mundo gráfico, donde predomina lo dramático, lo sórdido y el blanco y negro más o menos expresionista, una chica con una cara encantadora es un contraste muy bonito. Además yo vengo de una rama de dibujantes que hemos hecho muchas historias de aventuras y apenas salían mujeres, por lo que es una especie de asignatura pendiente. Todos estos personajes femeninos me han puesto un poco al día.

PIENSO QUE TOUTAIN TENÍA POR UN LADO ESA PARTE ZAFIA QUE PUEDE TENER EL EDITOR, EL NEGOCIANTE, Y POR OTRO LADO, TENÍA UNA PARTE MUY ROMÁNTICA QUE VENIA A EQUILIBRAR EL ASUNTO

¿No resulta limitativo el tema a la hora de desarrollar argumentos? ¿Cuál es el proceso de trabajo de Maicas y Trillo?

Van recogiendo gags y se reúnen una vez por semana. Uno tiene gracia planteando las historias y otro tiene gracia cerrándolas. Creo que Trillo las plantea y Maicas tiene coña cerrándolas. Tienen un sistema muy bueno y es que si a uno no le parece muy bien una historia la desechan para que no haya problemas. Nos vemos a menudo porque Trillo viaja mucho, un par de veces al año nos encontramos en Italia, pero generalmente trabajamos con teléfono, fax o e-mail. Yo siempre le decía a Carlos: "Tenemos que hacer un personaje de estos que notas que es auténtico", y finalmente creo que *Clara de noche* es el personaje más entrañable que he hecho y en el que me muevo mejor para contar toda una serie de historias a diferentes niveles. Porque puede haber una que sea un simple gag humorístico, que se puede hacer con un dibujo muy simple, y luego hay alguna otra con un fondo dramático que se puede resolver con un dibujo más elaborado en blanco y negro. Esto te da un abanico de posibilidades enorme. Al principio pensamos que sería difícil ir creando historias pero el personaje de un prostituta tiene una serie de ramificaciones que no se acaban nunca. Y, poco a poco y sin darnos cuenta, hemos creado un personaje yo diría que feminista...

Porque comentabas que a las mujeres les gusta ¿no?

Sí. Hay una cantidad de chicas que lo siguen y todas están contentas con Clara y se emocionan cuando hay una historia un poco dramática con el niño. Es complicado hacer el personaje de una prostituta con humor y que les guste a las mujeres; ha salido espontáneamente, pero de entrada era un empeño difícil. Me hizo mucha gracia el editor de Albin Michel, que me publica otras cosas, cuando, después de enseñarle la serie y decirme que no le interesaba aquella línea, me dijo: "Es que las putas no son así". Y yo le respondí: "Hombre, es que como son las putas de verdad sería un poco áspero". La gracia está en hacer una historia de cómo a nosotros nos gustaría que fueran las putas. Y ahora la están publicando otros en Francia y está gustando mucho, o sea, que la cagó. Y Wolinsky se lo recuerda muy a menudo.

Tampoco os publicó Glénat la última historia de *Torpedo* porque aparecían un homosexual y un niño. Parece que en Europa están muy sensibiliza-

DÍA DE LA MALA BABA. APARTAMENTO DE RUFUS. EL BRONX. LAS 12.00 HORAS.
¿SABES QUE ERES MUY GUAPO, EDDY?
¿ME DEJAS QUE TE DÉ UN BESO?
¡DÉJATE DE MARICONADAS! ¡QUIERO VER CÓMO TE LO CEPILLAS!

Glénat no quiso publicar El día de la mala baba en Francia (arriba), y El País se negó a que Lolita apareciera en sus páginas (derecha). Está visto que hay temas que levantan resquemores y gente con muy poco sentido del humor.

dos con lo de la *corrección política* y también sexual. El último álbum de *Torpedo*, que se titula *El día de la mala baba*, no ha salido en Francia por un problema que hay en casi toda Europa sobre el tema de la pedofilia; últimamente han surgido una serie de problemas relacionados con revistas de cómics. Éste es un tema a evitar, pero a Abulí no se le ocurrió otra cosa que hacer un guión sobre un maricón y un niño. Era un mal tema para publicar, yo ya lo advertí en su día. También dibujé una portada para *Clara de Noche* donde aparecían ella y el niño sentados espalda contra espalda sonriendo a la cámara, completamente simpática y la mar de bonita. Pues el único sitio donde se ha podido publicar íntegramente ha sido aquí, en España. En ningún momento pensé que pudiera tener problemas esta portada pero resulta que como ella es un prostituta y aparece un niño, al editor de turno le entra pánico. Así que al final les dije que quitaran al niño y se viera solamente a Clara sentada. Y en Italia, Alemania, Francia, Dinamarca, en todas partes menos en España, se ha publicado así la portada. En Italia creo que también ha habido problemas en alguna revista juvenil con alguna denuncia. A mí lo que me revienta es que ponen en el mismo saco a *Clara de noche*, que es un personaje entrañable, con otros que no tienen ningún tipo de valor y están hechos simplemente para consumo de público embrutecido sin ningún tipo de exigencias. Lo ven todo igual y esto resulta deprimente.

HASTA QUE LLEGO SU HORA

Retomando la trayectoria de *Torpedo*, la serie ha gozado en todo momento de buena salud y nunca quedó huérfana de editorial o revista: *Comix Internacional*, *Totem*, *Torpedo*, *Co & Co*, *Top Cómics*, *Viñetas*, *Playboy*... Incluso *El País* os encarga seis historias para su dominical, una de las cuales también es censurada, por cierto. ¿Cómo ocurrió aquello?

Fue censurada una que se titulaba *Lolita*. Otra vez el tema de la pedofilia. Yo, personalmente, les avisé de que había alguna historia más fuerte que otra y que quizás para un periódico podía ser un problema. Pero no pusieron ningún reparo y las fueron publicando todas, hasta que mandamos la última y la encontraron terriblemente fuerte. La penúltima también, aunque la publicaran [*risas*]. Pero se acojonaron. Yo había tenido con ellos más problemas. En una ocasión me llamaron para que ilustrara una novela de Dashiell Hammett en un extra de verano. Era para el dominical y les corría mucha prisa. Estábamos a viernes y recuerdo que les dije: "Os lo mando el lunes porque quiero sacar copias, ya que los originales se pueden perder...", y me contestó la persona con la que hablaba: "No te preocupes, manda los originales". Dije: "¿Tú me aseguras esto?", y él respondió: "Oye, que estás hablando con *El País*". Envié los originales. Eran cuatro y me desaparecieron los cuatro. No uno, los cuatro. Después este jeta no aparecía, se escondía cuando se los reclamaba. Y tuve que llegar a su jefe superior y decirle que

LO QUE ESTÁS HACIENDO SE LLAMA ESTUPRO, O SEA TRATO CARNAL CON UNA MENOR. ES UN DELITO FEDERAL POR EL QUE TE PUEDEN CAER DE DIEZ A QUINCE AÑOS.

si quería los originales allí le enviaba el precio, que le mandé con una nota, y si no, que me los devolviera. Se portó como un caballero: la verdad es que me dieron el dinero que había pedido más los impuestos, para que fuera neto. Y se ve que a este tío le pegaron un buen rapapolvo, pero los dibujos desaparecieron.

En 1991, en plena cumbre de su popularidad, *Torpedo* obtiene su propia revista en Italia y después en España. Ya hemos comentado el fracaso de Makoki pero ¿qué ocurrió en su país de origen?

En Italia, *Torpedo* estaba inmerso en una editorial que tomó rumbos un poco caóticos. Hay un proceso allí para la distribución en donde el distribuidor paga la mitad; por lo que algunos editores, como solución a la crisis, sacan nuevas revistas para cobrar esta mitad, lo cual les da un dinero de entrada. Pero cuando vienen las devoluciones llegan los problemas y muchos quiebran por ello. La editorial que publicaba *Torpedo* se llamaba Acme y tenía 22 revistas en el quiosco; revistas como *Splatter*, aunque también publicaban *Lupo Alberto* y otros personajes famosos en Italia. Había algunos competitivos y otros que no funcionaban. *Torpedo* recibió el premio a la mejor revista de cómics en Italia de aquel año por una asociación muy importante allí, que se llama ANAF, e inmediatamente después se hundió la editorial. Vendía, sí, pero tampoco daba mucho dinero, era una revista que salía muy cara de coste.

¿Es entonces el personaje menos un best-seller que un personaje de culto, como el propio género negro?

Exacto. Fíjate que aquí se han intentado hacer revistas de género negro en su aspecto literario, algunas con Vázquez Montalbán y autores de este tipo. Había una que se llamaba *Gimlet*... Pero siempre acababan mal. También en el campo del cómic: *Thriller*, *Calibre 38*... En fin, el tema no da para gran cantidad de ejemplares ni para mucho tiempo en el mercado. Parece que tiene un público fiel pero minoritario.

En 1985 había aparecido ya un álbum de Toutain a color y desde 1994 lo hacen los volúmenes de Glénat. Pero es obvio que *Torpedo* está concebido en blanco y negro, como los clásicos cinematográficos en que se inspira...

Muchas películas del género negro han sido de serie B y en realidad son geniales, hechas con pocos medios y mucho talento. Desde luego, este género en el cine actual cambia bastante o tiene ya otro sentido cuando aparece el color y el espectáculo. Es un elemento muy importante. En *Torpedo* me presionaban mucho, ya en época de Toutain, para que fuera a color. Su mentalidad un poco comercial no entendía cómo una serie de éxito podía no ser en color. Y, claro, como eso era lo más caro de una revista pues quería que en esas páginas fuera la serie más famosa, en este caso *Torpedo*, y eso tampoco tenía sentido. Yo me había negado durante mucho tiempo, hasta que en Francia me aseguraron que si la serie no tenía más alcance era por ser a blanco y negro, que en color llegaría a más gente y que sería un éxito total. Y ya finalmente, cansado, accedí. Tuve allí una colorista para hacerlo que no estaba mal, pero aquello no

tenía por qué ir a color. Yo lo pensaba en blanco y negro cuando dibujaba y les dejaba que hiciesen lo que quisieran. Esto lo aguantamos un tiempo pero luego nos dimos cuenta de que no beneficiaba a las ventas en absoluto, que de los fans con los que hablaba no encontré ni uno que dijera que le gustaba más a color, por lo que al cabo del tiempo volvimos al blanco y negro.

¿Por qué nunca llegaste a colorearlo tu mismo?

En Albin Michel había una colorista muy buena que también coloreaba a Manara o a Liberatore, no recuerdo, a la que hicimos una prueba y me pareció bien. Además es que para hacerlo yo, ocurre que si no lo siento en color me resulta un trabajo absurdo, porque yo ya lo considero acabado cuando he terminado el blanco y negro. Y, de hecho, hay muchos países que siempre lo han publicado así.

Entonces el color no era directo...

No. Se sacaba un fotolito y luego se pintaba sobre pruebas de azul. Hay dibujos que sí se hacen con línea para poder pintarlo después y que a blanco y negro quedan muy mal. Pero yo pasaba del color totalmente. Date cuenta de que a los grandes como Caniff o Robbins si les publicas la plancha dominical a blanco y negro queda perfectamente. Es decir, que pasaban del color por completo. Entonces aquí te encuentras con un problema, porque si tú te autocensuras pensando en el color o te constriñes un poco porque *mancharías* más un dibujo, el efecto que querías lograr lo evitas; pero si ese efecto te lo tiene que poner la colorista, que normalmente no tiene ni idea, vas arreglado, es peor. Porque te das cuenta de que si mi dibujo es potente no tengo por qué dejar los labios de la chica en blanco para que los pinten de rojo... Torpedo hubiera podido quedar bien en algún tono sepia pero entonces tiene que estar muy bien impreso porque el color tiene la pega de que, según la edición, queda virado hacia un tono o hacia otro. Así como *Clara de Noche* podría ir en color, por su estilo de dibujo y por ser de humor —de hecho, en Francia se publica en color—, *Torpedo* no. Si estás luchando para transmitir una impresión sórdida y lúgubre, con poca luz y sombras extrañas, con efectos dramáticos, para que luego vaya la colorista y te ponga la corbata roja, el traje azul y la camisa amarilla ...

LO RARO CON EL CÓMIC NO ES QUE SE VENDA POCO SINO QUE AÚN SE VENDA

En 1993 se estrena una obra de teatro sobre el personaje, dirigida por Pepe Miravete, responsable también de la adaptación de *Makinavaja* e *Historias de la Puta Mili* ¿Qué opinión te merece?

Estuvo bien realizado, incluso había un primer actor que era clavado a Torpedo, un tío que me daba un poco de repelús y todo. Cuando yo lo vi parecía que hubiera sacado apuntes de su cara para crear la del personaje. A nivel de público a Miravete le fue bien lo de la *Puta Mili* pero *Torpedo* no funcionó tan bien, estuvo un tiempo pero no fue un éxito de taquilla. Pero como experimento la obra estuvo bien. Claro, la gente de teatro no conocía lo suficiente al personaje. Y también hubo un conflicto de Miravete con los críticos de teatro de la época; parece que había una animadversión hacia él por otro asunto. El guión lo escribió Abulí con Miravete y yo sólo estuve supervisando los personajes, que estéticamente funcionaban. El actor que hacía de Torpedo estaba genial. Era una serie de secuencias sacadas de diferentes historietas que explicaban la vida de Torpedo pero no acababan de tener un principio y un final, que es lo que le gusta al espectador. El público ajeno al cómic no podía entender bien todo aquello. Pero era una obra en la que se invirtió dinero; por ejemplo, en una escena había lluvia artificial, los ambientes de Italia estaban muy bien recreados... Y además la revista *Playboy* colaboró en la publicidad y a la chica protagonista la llamaron de Estados Unidos y apareció como *playmate* del mes, con el gráfico y el programa de la obra en la portada de la revista. Fue uno de los estrenos de teatro más espectaculares de aquel año en Barcelona, en el teatro Borrás.

¿Es cierto que hubo tratos con la Warner para adaptarlo al cine?

Sí. Estaba todo preparado para rodar la película en USA. Hubo un contacto de Glénat con Warner y nos ofreció un contrato bastante infirmable, que rechazamos. Aunque, pensándolo, a la larga fue un error porque esto nos llevó a enfrentarnos con el editor francés, rompimos toda relación con él y retiró *Torpedo* de la distribución, por lo que en Francia estuvo dos años como si no existiera. Desapareció de los quioscos y librerías. Nos perjudicó mucho y yo creo que nos

equivocamos al romper con el editor. Todo este tiempo fue lo que duró *Torpedo* en Italia y el subsiguiente experimento con la editorial Makoki. Posteriormente se arreglaron las relaciones cuando Glénat quiso poner una división en España con Joan Navarro al frente; él se puso en contacto con nosotros porque quería arreglarlo todo, nos dijo que pusiéramos las condiciones, cambiamos los contratos y continuamos. Poco a poco se fue levantando la serie, pero ten en cuenta que, tras estar fuera de circulación, volver a ponerla arriba es muy difícil. En Francia no ha recuperado nunca el techo de lo que había sido. Aquí sí, aunque ha tenido siempre el problema de que cuando Toutain necesitó dinero le pasó al distribuidor todo lo que tenía de Torpedo, que era el material que se vendía mejor, y éste lo ha ido vendiendo paralelamente a las nuevas historias y a las reediciones de tapa dura y color de Glénat, lo cual es una competencia mortal. Pero, claro, no vas a enfrentarte con el distribuidor, estábamos metidos en demasiadas guerras.

¿Y los episodios animados para televisión? El director era Antonio Rojo ¿no?

Antonio Rojo era un chico de Madrid que quería hacer *Torpedo* en dibujo animado pero resulta que no tenía una infraestructura potente para llevarlo a cabo. Al director de Televisión Española, Ramón Colom, según nos comentó Rojo, se le enseñó toda la colección de *Torpedo* y estaba entusiasmado. Pero el tema de este personaje siempre es delicado: hacer una serie animada sobre un asesino y encima pretender que tenga gracia... Además ocurre que la gente tiene la idea de que el dibujo animado es para los niños. Yo esto ya se lo advertí en varias ocasiones; el tipo no me hizo caso y pensó que el primer episodio lo tenía que hacer más violento aún de lo que ya era el cómic porque así sería un bombazo terrible. La estética y la animación en el piloto estaban bien en un principio, pero al hacer el episodio completo todo falló bastante. Fue mal producido porque faltó el dinero a la mitad, tardó mucho más en hacerse de lo que debía y era muy violento. Total, que cuando vieron el primer episodio acabado en televisión se echaron atrás. Era un episodio bastante estúpido, que no tenía ninguna gracia, y además coincidió en aquella época con que alguna serie de televisión había tenido problemas y fue retirada por haber recibido protestas. El caso es que lo que tenía que ser una serie de veintitantos episodios se acabó con el primero. Otra oportunidad desaprovechada.

Las mutaciones de Torpedo: arriba, Federico Fazioli, el actor que le dio vida en la obra de teatro, y abajo su versión animada.

El destino final de *Torpedo* está en función ahora del litigio interpuesto por su guionista, Sánchez Abulí. ¿Cómo ha surgido el conflicto?

Este suceso ha sido algo que todavía hoy, un año y pico después de que ocurriera, no alcanzo a comprender. Surgió a través de Oscaraibar, antiguo conocido de Abulí y mío de la época de Toutain. Al parecer, el hombre vivía ahora en Madrid y trabajaba para el cantante Loquillo. Nos pidió permiso a mi y a Abulí para incorporar una canción de homenaje a Torpedo en el último disco del cantante, titulado *Nueve tragos*, y me ofreció el encargo de dibujar la tapa y el libreto del mismo. Oferta que yo rechacé pero, naturalmente, le dimos el permiso mencionado gratis para el tema de la canción. Me enviaron muy amablemente el disco cuando apareció y des-

pués de escucharlo me olvidé del asunto para siempre, o esto creía yo. Unos meses más tarde recibía una demanda judicial de Enrique Sánchez Abulí en la que nos acusaba a Oscaraibar, Loquillo, la compañía discográfica y a mí de que "habíamos conspirado contra él para despojarle de todos sus derechos de guionista de la serie *Torpedo* con la intención de excluirle de una imaginaria película sobre el personaje". También nos acusaba de "haber ganado mucho dinero y fama con la canción y de que su nombre no figuraba ni siquiera en el disco". Al final de todo esto, el angelito pedía 6 millones de pesetas como reparación del daño que le habíamos causado. Mi perplejidad fue absoluta. Aquello era una locura. Y se me mezclaba con tres personas de los que a dos ni siquiera les conocía, pero la acusación era grave y apestaba y me ha obligado a defenderme. El juicio sigue su curso pero el daño ya está hecho. Es la maniobra más sorprendente, lamentable y ruin con la que he tenido que enfrentarme en mi ya larga vida profesional. El disco de Loquillo puede encontrarse hoy de saldo al precio de 250 pesetas. Y lo que empezó como un homenaje a *Torpedo* ha acabado siendo su funeral por obra y "gracia" de su guionista, en esta ocasión excesivamente imaginativo.

CRISIS? WHAT CRISIS?

En 1991 recibes el Gran Premio del Salón, siendo el más joven de los premiados hasta esa fecha y organizándose la consiguiente exposición antológica un año más tarde. ¿Estabas en el techo de tu popularidad?

Lo que ocurrió es que cambiaron la orientación de este premio. En vez de dárselo a un dibujante que hubiera hecho ya toda su carrera, para que tuviera más trascendencia pasaron a dárselo a un autor que estuviera en activo, que tuviera una carrera importante pero que fuera conocido en todas partes. Porque se encontraban con que a lo mejor se lo concedían a un señor muy viejecito y en el extranjero no sabían quien era. Posteriormente se lo dieron a Font, se lo dieron a Kim...

También recibiste el Yellow Kid ¿no?

Yo ya tenía el Yellow Kid en el año 90 ó 91, pero me lo quitaron. Digamos que me descalificaron porque nos habíamos llevado *Torpedo* a la competencia. Me explico. El que lo llevaba todo en Lucca era Rinaldo Traini, que dirigía la editorial Comic Art y era el que publicaba *Torpedo* en Italia porque se lo vendía Glénat. Y cuando surgió nuestro problema con Glénat por lo de la película de la Warner tuvimos un pleito con ellos. Nosotros conectamos con otros editores italianos que nos apoyaban y le dije a Traini: "Mira, ocurre esto, y ahora estamos así, no armes ningún follón porque tampoco pasa nada contigo; cuando todo haya pasado ya lo reconsideraremos y te compensaremos de alguna otra manera". Pero la cosa fue a peor, el hombre no lo asimiló, y era el año que yo tenía el Yellow Kid; me lo dijo [Luis] Gasca: "Te habían votado todos a ti". Pero de pronto Traini, que era el director, se opuso y se lo dieron a otro. Creo que a Juan Giménez, que de todas formas lo hubiera ganado otro año. Después fuimos amigos de Traini de nuevo y el Yellow Kid me lo dieron de verdad hace algunos años, porque entonces ya había pasado todo. En realidad fue una reparación. Anteriormente nos habían concedido a Abulí y mi el premio Alfred en Angouléme por la obra completa, es decir, guión y dibujo. Nos dieron solo uno y lo tiene él, secuestrado. Se lo quedó.

En los noventa se habló hasta la saciedad de una crisis para el autor español que no parece afectar a Bernet. Por un lado están los trabajos para el mercado europeo: por ejemplo, en 1996 dibujas un extra del legendario personaje italiano *Tex*...

El editor, [Sergio] Bonelli, es un gran tipo y además es amigo mio. Siempre me decía: "A ver qué día te animas y haces un *Tex*", porque el personaje allí es muy importante, es un éxito tremendo y además promueve colecciones al margen del título que aparece mensualmente. Desde el año 48 está vendiendo trescientos o cuatrocientos mil ejemplares de cada número. Y resulta que, hace años, Bonelli le encargó un álbum de *Tex* a Guido Buzzelli, pero este gran dibujante tenía un estilo muy personal y lo realizó a su manera. Cuando vio lo que había hecho Buzzelli, le pareció muy bien, pero se apartaba mucho del *Tex* clásico y pensó: "a lo mejor los lectores de siempre se cabrean", por lo que se le ocurrió hacer una edición paralela con distintos dibujantes. Como un homenaje a *Tex*, que cada uno lo viera a su manera. Y ha publicado muchos. Son álbumes de 224 páginas y entre los españoles han participado Victor de la Fuente, Ortiz, Font, el que hice yo... Ahora ha hecho uno Joe Kubert. Supongo que lo habrá acabado, porque lo empezó antes que el mio y el tío no lo terminaba ni a tiros. Me metí en ello pero mientras tanto estaba haciendo *Torpedo* y *Clara*, lo cual era un follón, porque cuando terminaba una cosa me ponía

Arriba, viñeta del especial de Tex que bernet ilustró para Bonelli. Abajo, Cicca, la chica dum-dum.

STATE GIU', JOHNNY! NON ANDRA' LONTANO.
NUVAMENTE ESTAMOS AQUÍ REUNIDOS PARA ENTREGAR AL MEJOR POSTOR UNA NOCHE CON CICCA DUM-DUM, LA GASTA ARDIENTE DEL PANTANAL

con la otra y tenía que ir variando de estilo constantemente. Quedó un poco irregular pero estuvo bien; el guionista era Claudio Nizzi, el guionista de *Tex*, y posteriormente se ha vendido en Brasil, Yugoslavia, Francia y quizá se publique en España. Existe el proyecto de publicar todos los números hechos por dibujantes españoles y probablemente lo haga Glénat. A mi *Tex* me gustaba, los cómics que yo leía de chiquillo eran italianos, los que publicaba la Hispano Americana, y era un fan de *Suchai*, de *Nat el Grumete*, que tenía unos guiones muy bien construidos, y sobre todo de *Texas Bill*, que fue como se llamó aquí en España. Primero salieron unos cuadernos pequeños alargados y después otros que contenían tres episodios, aunque se publicaba muy mal porque no aparecía correlativamente. Un desastre, como siempre, vamos, pero las historias eran muy fuertes y era el principio del *Tex* italiano, que allí fue un éxito y aquí no funcionó mal. La edición posterior de BuruLan no fue muy bien, pero aquella sí. Todavía conservo por aquí algunos ejemplares. Lo que ocurre es que luego me encontré con que habían pasado un montón de años, *Tex* había cambiado de cara y de estilo y el dibujante no tenía nada que ver con el que yo había conocido. Era un lío tremendo, pero bueno, me puse a dibujarlo. Entonces me di cuenta de que para Italia *Tex* era un personaje importantísimo, más de lo que yo había pensado. Llovieron las entrevistas de distintos periódicos y a la mitad del álbum me lo tomé algo más en serio, me pesó la responsabilidad. Y por ello quizá estoy más satisfecho de la segunda mitad de la obra que del principio.

Por otro lado y para *Penthouse* has hecho *Cicca, la chica Dum-Dum*. Erotismo y género negro, una formula garantizada ¿no?

Sí, ¿por qué no hacerlo? Al fin y al cabo, se me daban bien las chicas, como he dicho antes. En realidad no obedecía a una fórmula premeditada sino que, cuando en *El Jueves* se hicieron cargo de *Penthouse* y tomaron sus licencias, querían incluir un cómic y me ofrecieron seis páginas. Yo les propuse estas cuatro, haciéndolo a contrapelo, como siempre, y llamé a Trillo para ver si podíamos pensar algo. La verdad es que se te viene un trabajo encima de otro, pero él dijo: "Ah, hagámoslo", porque siempre se anima, y como había cierta urgencia me dediqué a quemar etapas con los primeros para poder tener un remanente de material. Entonces pensé que lo que me iba a dar menos trabajo era dibujar el ambiente de *Torpedo*, el de género negro de los años 30, y, por supuesto, una chica atractiva del estilo de Clara. La primera historia, pues, fue la de Al Capone y los gangsters, luego pasó a Méjico en la segunda: forajidos, ejército mejicano, chicas bonitas... etcétera. Y para la tercera le pedí yo a Carlos que me la ambientara en un valle perdido de Sudamérica, que es como una selva africana con elefantes, gorilas... Para variar un poco, porque el tema erótico por sí solo es un poco agobiante y tengo que situarlo en un escenario atractivo.

¿BEBE USTED PARA DARSE CORAJE, SEÑOR SNAKE?
¿ME ESTÁ LLAMANDO COBARDE, SEÑOR PERIODISTA?
OH, NO, SEÑOR...
ENTONCES, ¿ME ESTÁ LLAMANDO BORRACHO?
NO, SEÑOR, DIOS ME LIBRE... ERA SÓLO UNA PREGUNTA ESTÚPIDA...

Snake: Torpedo en el oeste.

Y un nuevo western, *Snake*, esta vez con Albin Michel.

Recuerdo que Abulí le quería poner de título *Caimán* a la serie pero, claro, en Arizona no hay caimanes. Yo sugerí *Snake*. Cuando lo publicamos en Francia no se vendió muy bien, en España no sé cómo habrá resultado. Pero allí publicaron *Snake* a la vez que un álbum de *La chica Dum Dum*, que fue un éxito muy fuerte y agotó la primera edición. Entonces me presionaba el editor Albin Michel: quería que hiciera algo sexy en vez de continuar con lo del Oeste, porque no confiaba en la continuidad del personaje. Pero como yo ya tenía un personaje sexy, *La chica Dum-Dum*, y me habían propuesto continuarle, preferí hacer la segunda parte. Y ahora estoy dibujando el tercero. Son álbumes de 64 páginas que tienen como soporte de prepublicación el *Penthouse*, por lo que la cosa está funcionando muy bien.

A finales de los 90 Glénat recopila los numerosos y breves trabajos que Abulí y tu llamáis genéricamente *Historias Negras*. Al igual que las "pinturas negras" de Goya ¿representan vuestra visión más desesperanzada de la naturaleza humana?

Un poco esa era la idea, sí. Era otra galería de enanos asesinos y seres contrahechos mental y físicamente. Aquí si que no hay contraste con la parte sentimental o romántica, como con Trillo; simplemente existe la violencia, la crueldad o la estupidez. De la primera historia a la última transcurren quince años, en el estilo de dibujo se nota. Y no fueron todas las que me trajo Abulí, fueron seleccionadas por mí estratégicamente, ya que hubo algunas que no dibujé porque no me gustaron; las hicieron otros dibujantes y han pasado prácticamente desapercibidas. Están hechas en épocas muy diferentes, aunque en general son de las primeras, de los inicios de *Torpedo*, a principios de los ochenta. Entre 1981 y 1995. Hay alguna un tanto estúpida, como la del enano que mata a una mujer y luego la viola y no se sabe por qué... Pero quedó un volumen muy contundente. Intentábamos hacer historias de impacto y creo que lo conseguimos. Yo creo que es uno de nuestros mejores libros. Eran todas muy diferentes entre sí pero tenían un sentido, eran interesantes por ser historias distintas con el denominador común de esa mala leche típica del guionista. Y la mía, que tampoco se queda atrás. El álbum se ha vendido muy bien en España, ahora saldrá la tercera edición, y eso que es caro, además de que siempre es más difícil de vender cuando no hay un personaje fijo. Creo que era un conjunto de historias importante pero lo cierto es que no ha recibido premios en ninguna parte. Es curioso.

Muchas de ellas recuerdan el tono de la EC, sobre todo el famoso "final O. Henry".

Sí, por mi parte, sí. En aquella época traté de dar a algunas de estas historias aquel tipo de ambiente y el impacto que tenían las de la EC. Las ideas de estas revistas eran muy buenas, aunque a veces fallaba quizás alguno de los artistas o la inmediatez del trabajo, porque entonces se hacía todo muy deprisa. Había autores muy buenos y otros no tanto, pero la intención de causar un impacto en el lector estaba muy bien llevada. Yo soy un admirador de la EC, a mí me ha gustado mucho. Creo que con la EC, cuando pasó lo que pasó, se cargaron una parte importante de lo

que podía haber sido el futuro del cómic americano. Y sí, algunas de las *Historias Negras* se avenían a dicho estilo, al menos en lo referente al dibujo, porque estoy seguro de que el guionista no se enteraba de ello. Lo que ocurre es que Abulí tiene gracia a la hora de buscar un final inesperado y sorprendente, y estas fueron las historias que prioritariamente yo escogía. Eso es muy bonito en las historias cortas y en ese sentido él tiene un talento indudable. Me gusta que lo hayas notado.

Glénat publica también poco después una interesante recopilación de material disperso bajo el título *Fuera de serie...*

El álbum recoge una serie de trabajos, cuentos cortos, realizados desde que empecé mi carrera en los ya lejanos años sesenta hasta hoy. Son historias curiosas que habían quedado por ahí perdidas y las he reunido en un volumen. Hay una que lleva por título *Nada, solo un recuerdo*, con guión de Roberto Dalprá, un gran escritor italiano, que pienso que es de lo mejor que he dibujado en género negro.

Y desde que colaboras en *Fanboy* con Sergio Aragonés comienzas a realizar trabajos ocasionales para el mercado norteamericano.

Me llamó Aragonés diciendo: "Voy a hacer esta historia y me dibujan sus homenajes un montón de autores; se lo he comentado y dicen que te llame a ti...", en fin, el hombre estaba contentísimo y me pareció una idea muy divertida. Quería que le dibujara a todos aquellos tíos en la cárcel y me dijo: "Hazlos asquerosos y patibularios, lo más terribles que puedas", para poner su personaje allí enmedio. Y la colaboración con los norteamericanos ha continuado, porque después me llamaron para dibujar un Batman en blanco y negro. El caso es que paso de un tema a otro de tal manera que al final me voy a volver loco. Pero pensé que Batman podría tener su interés, siendo un personaje de la noche y que entronca un poco con el género negro. También tenía su gracia porque se iba a incluir en un libro lleno de dibujantes invitados, todos en blanco y negro y publicado con muy buen papel. Porque me enviaron el anterior y era estupendo. Al guionista me lo propusieron ellos, Howard Chaykin, a quien yo recordaba de la época de Toutain, pero como dibujante, no como guionista, de la serie *American Flagg*. La historia tiene lugar en los años 40, durante la guerra, intervienen unos espías nazis y la ciudad está a oscuras por miedo a los

Las Historias negras de Abulí y Bernet: humor tenebrista.

¿QUÉ... QUÉ HACE USTED AQUÍ ? ¿ CÓMO SE ATREVE ?
YO... TÚ...
¡FUERA, FUERA DE AQUÍ !
SÍ, YA ME VOY...
¡VOY A LLAMAR A LA POLICÍA!
NO, NO, YA ME VOY...
NO DEBIÓ HACER AQUELLO. ME IBA A IR, LO JURO.
¡DEJA ESO!
¡SOCORRO!
¡AHHHHH!

GOTHAM CITY:
THE GLITTERING JEWEL IN AMERICA'S URBAN CROWN.
UNDER NORMAL CIRCUMSTANCES, GOTHAM WOULD BE ABLAZE WITH LIGHT. NEON, STREET LAMPS, TRAFFIC LIGHTS-- AND THE STREAM OF HEADLAMPS OF AUTOS AND TRUCKS.
YES... GOTHAM'S A TWENTY-FOUR HOUR, SEVEN DAYS A WEEK TOWN.
BUT THESE AREN'T NORMAL CIRCUMSTANCES. THE YEAR IS 1943-- AND THANKS TO HITLER, MUSSOLINI AND HIROHITO, GOTHAM, LIKE EVERY OTHER AMERICAN CITY, IS UNDER--

Viñeta inicial de la historieta de Batman ilustrada por Bernet para DC Comics

bombardeos. Aparecía Catwoman, pero tenía que ser la de aquellos años; no la actual que lleva unas mallas; no, la mía sale con el látigo y aquellas faldi-tas tan cursis [*risas*]. Me lo pasé muy bien dibujando la historia. Ahora los de la DC me llaman a menudo para encargos muy puntuales, como portadas o ilus-traciones, y lo último que les he hecho ha sido un pin-up para la serie de mi amigo Eduardo Risso *100 balas*, una historieta muy bien realizada.

¿Es cierto que siempre te hubiera gustado hacer una tira de prensa?

Sí. Es algo que siempre he tenido en mente y que quizá llegue a hacer en un futuro. Pero es que ahora estoy metido en muchas cosas. Lo de *La chica Dum-Dum* va por el tercer libro, que tiene 64 páginas, y lo de *Clara* está funcionando muy bien. Y siempre estoy preparando algo, el trabajo no falta. Para la tira tengo muchas ideas, pero ninguna concreta todavía porque habría que buscar algo con mucho impacto, algo que sorprendiera. La ilusión que me haría a mí dibujar una tira es por lo que me atrae todo ese mundo, aquella época de los clásicos. Aunque aquél era otro tiempo, que ha pasado, ahora en los perió-dicos no hay sitio. Pero sí, me divertiría hacerlo, aunque sería una tira de tipo humorístico, porque algo de tipo realista no lo veo ya tan claro. Y otra cosa que siempre me ha gustado es lo del chiste polí-tico, el *cartoon*. Pero hay que darse cuenta de que si emprendes un trabajo de este tipo tienes que dejar la mayoría de los demás, porque te absorbe completa-mente. Pensar y dibujar un tema de actualidad al día requiere prácticamente una dedicación completa.

¿Y algún otro proyecto?

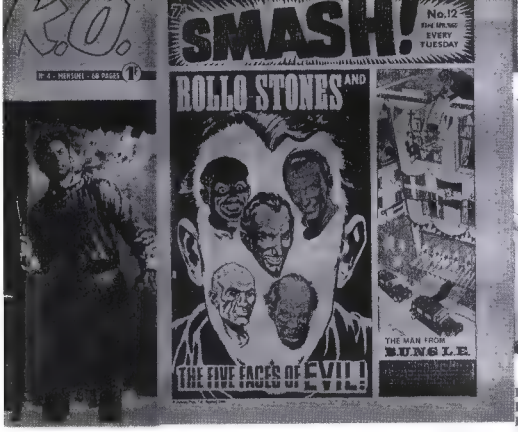
Después de la chica de *Penthouse*, y para cambiar de registro, me gustaría hacer una historia de aventuras de tipo juvenil, más blanca que las que he hecho últi-

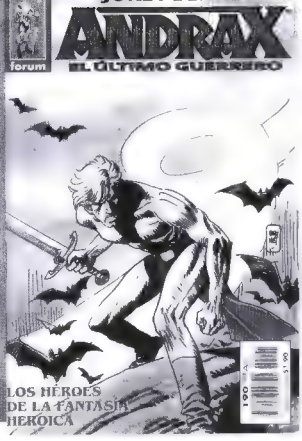
Ilustraciones para Weird Western Tales (arriba) y 100 Balas (debajo), series publicadas bajo el sello Vertigo de DC Comics.

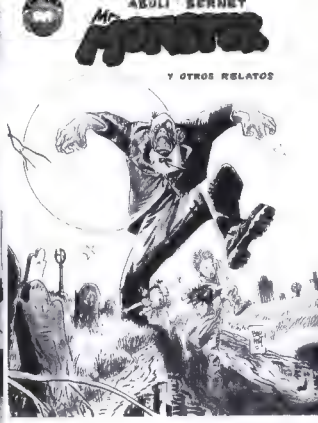
mamente. No lo tengo muy planeado aún pero se trata de cambiar un poco el chip y hacer algo para otro tipo de revista, que la hay, y a la que quizá estos otros temas más fuertes no pueden llegar. Porque aquí hay un hueco que cubrir. Yo cuando empecé con Trillo a hacer *Clara* siempre me había dicho que había que encontrar un personaje carismático, entrañable, y eso es difícil. Porque hay una serie de personajes muy buenos pero no son nada entrañables y *Clara de Noche* lo es; se intenta buscar un poco el sentimiento. Y una historia de aventuras para el público juvenil podría ser algo interesante en este aspecto. También pienso seguir trabajando para Estados Unidos.

Eres un apasionado de los autores clásicos, sobre todo norteamericanos ¿Qué resta hoy en día para ti de aquello?

Mis dibujantes de cómics preferidos son todavía: Noel Sickles, Milton Caniff, Frank Robbins, Roy Crane, Foster, Raymond, Will Eisner, Joe Kubert, Glen Cravath, King, Mort Drucker, Jack Davis, Frank Godwin, Wally Wood, Herriman, Bud Fisher, José Luis Salinas, Carlos Roume, Ivo Milazzo, Billy De Beck, Alfonso Figueras... Tu mismo puedes sacar conclusiones de lo que queda del mundo que a mí me gusta. Mis ilustradores preferidos son todavía: Howard Pyle, N.C. Wyeth, Harvey Dunn, Noel Sickles, Harold Von Smith, Montgomery Flagg, Dean Cornwell, Matt Clark, Tom Lowell... los italianos Fortunino Matania, Walter Molino y Giorgio Tubet, y el catalán Juan G. Junceda. Y, sobre todo, tengo una gran admiración por la obra del gran dibujante, ilustrador y pintor austriaco Eduard Thöny, y del sueco Olaf Gulbranson. Naturalmente, hay muchos más, entre los que incluyo a mi amigo Jordi Longarón y al valenciano José Segrelles. Y como muchos a los que nos apasiona este tema, he llegado a un punto en el que creo que la única manera de descubrir algo nuevo es buscando hacia atrás, evitando todo lo que se pueda las valoraciones, premios y líneas que nos quiere imponer la crítica oficialista apoyada por la política, que con el frenesí de querer parecer como muy "modernos" han llevado el tema del "arte" hasta unos extremos de tontería increíble, en el empeño de hacer creer a la gente que el dibujar bien y con talento es algo ya anticuado y de una estética absolutamente superada que hay que esconder y enterrar. U

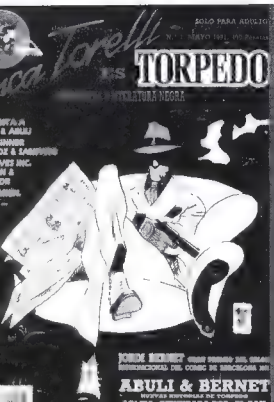


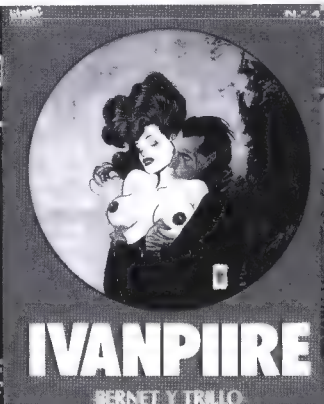


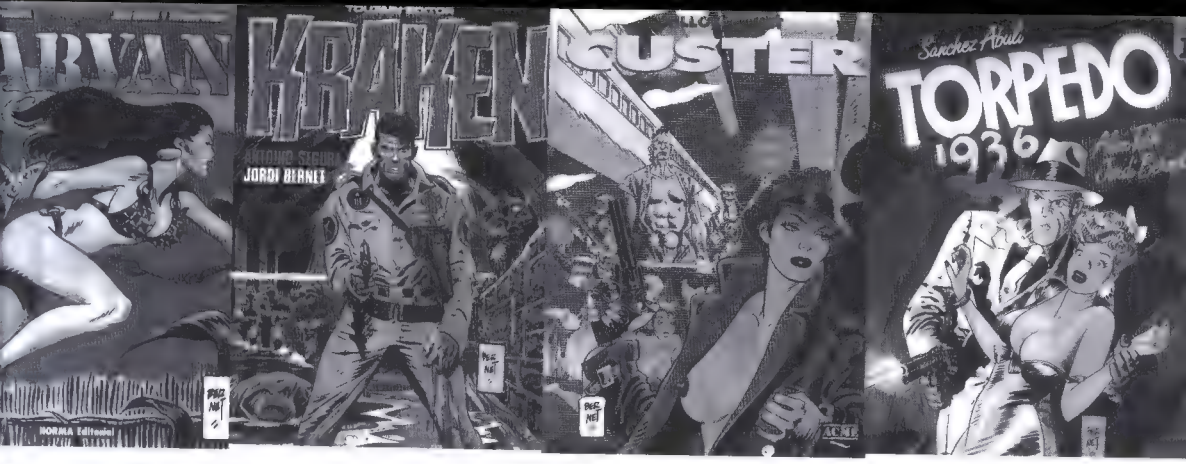


b e r n e t b

- 1959: Chistes en la revista Pepe Cola
- 1960: Tiras en la revista PZ
- 1960-62: Doña Urraca - Revista Pulgarcito (Editorial Bruguera).
- 1963-64: Poncho Yucatán (Guión: M. Cussó y Bernet) (Diversos países).
- 1964-67: War Picture Library (Guionistas varios) (Fleetway - Inglaterra)
- 1964-67: Fantasy & Fiction Stories (Guionistas varios) - Revistas Smash y The Victor (Fleetway y Thompson - Inglaterra)
- 1967-68: Dan Lacombe (Guión: Miguel Cussó) - Revista Spiłou (Dupuis - Bélgica). En España: revista Bang! (1971), revista Chito (1975) y revista Mocambo (1983).
- 1968-71: Michael (Guión: Larraz) - Revista Spirou (Dupuis - Bélgica). En España: revista Aventuras Super X (1979).
- 1969-76: Paul Foran (Guión: Larraz y M. Cussó) - Revista Spirou (Dupuis - Bélgica). En España: revista Aventuras Super X (1979).
- 1971-72: Wat 69 (Guión: M. Cussó) - Revista Pip (Kauka - Alemania). En España: revista A tope (1985).
- 1972-76: Andrax (Guión: M. Cussó) - Revista Primo (Kauka - Alemania). En España (formato comic-book): Toutain (1988) y Planeta (1997).
- 1976-81: Western & Aventura (Guionistas varios) - Revista L´Intrepido (Universo - Italia).
- 1976-79: El Cuervo (Junto a José Ortiz) (Guión: Andreu Martín) - Revista Kung-Fu (Ediciones Amaika)
- 1981: El Cómic Vivo - Revista Comix Internacional (Toutain).
- 1981- 1995: Historias negras (Guión: S. Abuli) - Revistas Makoki, Comix Internacional, Totem y Top Comics.
- Álbum Makoki (Mr. Monster y otros relatos): 1990.
- Álbum Glénat: 1999.
- 1982-84: Sarvan (Guión: Antonio Segura) - Revista Cimoc (Norma).
- Álbumes Norma: 1984 y 1986.
- 1982: Torpedo 1936 (Guión: Sánchez Abulí) - Revista Creepy (1ª época) (Toutain).
- 1985: revista Comix Internacional (Toutain).
- 1988: revista Totem, el Comix (Toutain).
- Álbumes Toutain: 1984, 1985, 1986, 1987, 1988 y 1989.
- 1990: revista El País Semanal.
- 1991: revista Luca Torelli es... Torpedo (Makoki).
- 1993: revista Co & Co (Ediciones B).
- 1994: revista Viñetas (Glénat).

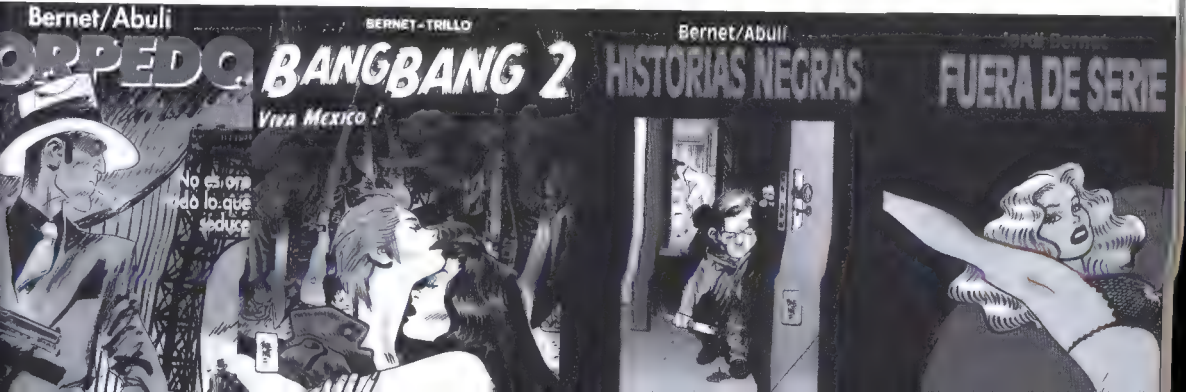






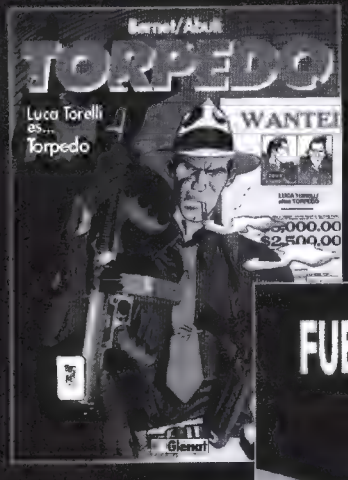
bliografía

- 1994: formato comic-book (30 nºs) (Glénat).
- Álbumes Glénat: 1993, 1994 (Color: Marta Cardona y Evelyne Tranlé), 1995, 1996 (Color: M. Cardona), 1999 y 2000.
- 1983: Kraken (Guión: Antonio Segura) - Revista Metropol (Ediciones Metropol).
- 1986: revista Zona 84 (Toutain).
- Álbumes Toutain: 1985, 1987 y 1989.
- 1997: Formato comic-book (Glénat).
- 1984: De Vuelta a casa (Guión: S. Abulí) - Revista Zona 84 (Toutain).
- Álbum Toutain: 1989.
- 1985: Custer (Guión: Carlos Trillo) - Revista Zona 84 (Toutain).
- Álbum Toutain: 1987.
- Reedición Glénat: 2001.
- 1987: Light and Bold (Guión: C. Trillo) - Revista Zona 84 (Toutain).
- Álbum Toutain: 1989.
- 1988: La naturaleza de la bestia (Guión: S. Abulí) - Revista Totem (Toutain).
- Álbum Glénat: 1993.
- 1989: Ivan Piire (Guión: C. Trillo) - Revista Splatter (Makoki)
- Álbum El Jueves: 1992.
- 1989-96: revista Diva Magazine (Glittering Images - Italia). En España: revistas Playboy, Viñetas y Penthouse Comix.
- 1992: Clara de Noche (Guión: C. Trillo y Maicas) - Revista El Jueves.
- Álbumes El Jueves: 1993, 1994, 1995 y 1997.
- 1996: Álbum Tex (Guión: Claudio Nicci) (Bonelli - Italia).
- 1996: La chica en blanco y negro - Revista Glamour Magazine (Glamour International - Italia)
- 1997: Cicca, la chica Dum-Dum (Guión: C. Trillo) en Penthouse Comix (El Jueves).
- Álbum Penthouse: 1998.
- Álbum Albin Michel (nº 2): 2001.
- 1998: Álbum Snake (Guión: S. Abuli) (Albin Michel-Francia). En España: álbum Norma (1999).
- 1999: Fanboy (comic-book colectivo) (DC Comics - EE. UU.). En España: álbum Planeta (1999).
- 2000: Álbum Fuera de serie (Guionistas varios) (Glénat).
- 2000: Batman Gotham Knights (comic-book colectivo; Guión: Howard Chaykin) (DC Comics - EE. UU).
- 2000: Humor a todo tren (álbum colectivo) (RENFE/El Jueves).



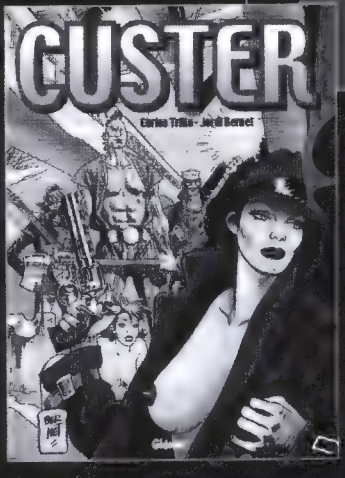
JORDI BERNET

LA SERIE NEGRA, EN EDICIONES GLÉNAT



Torpedo
Bernet / E.S. Abuli
15 tomos.
Tapa dura. 48 páginas.
Color/Blanco y negro

Fuera de Serie
(Col. Bernet Integral)
Tapa dura. 104 páginas.
Blanco y negro.

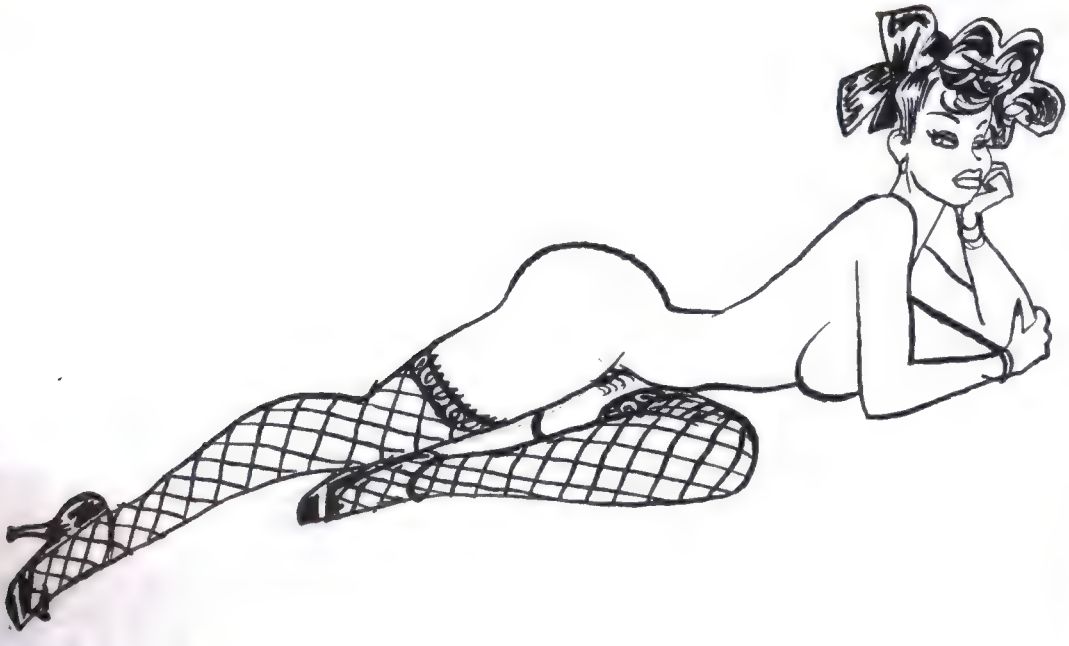


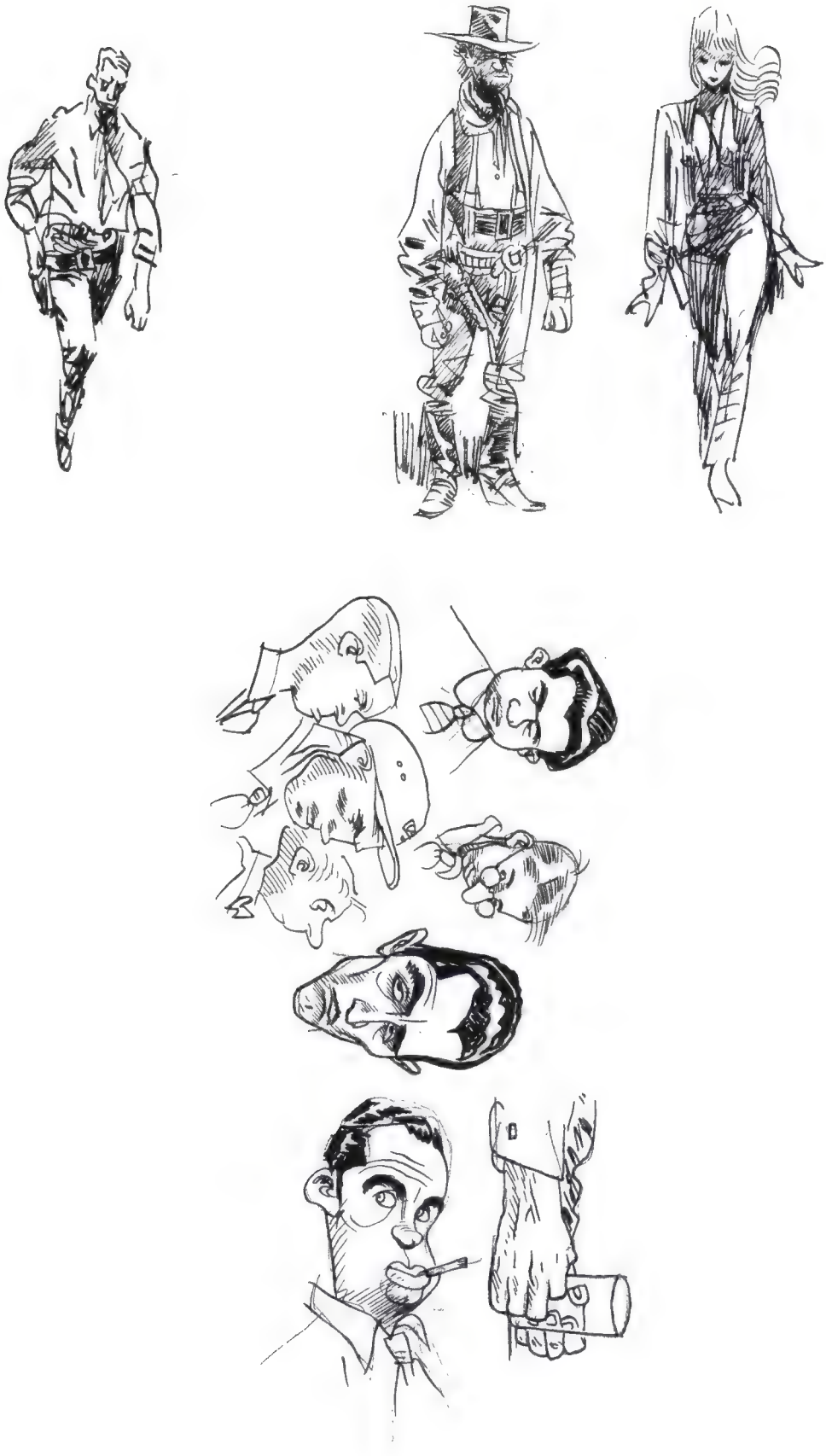
Custer
(Col. Bernet Integral)
Bernet / C. Trillo
Tapa dura. 80 páginas.
Blanco y negro.

Glénat

JORDI BERNET

CUADERNO DE DIBUJO





BERNET

BERNET

BONART 2000

Jack Bruno
JOHN!
BEN!

tierra de gigantes

MÉZIÈRES

MÉZIÈRES ES UN NOMBRE INVARIABLEMENTE ASOCIADO A *VALERIÁN, AGENTE ESPACIO-TEMPORAL*, UNA SERIE QUE A SUS TREINTA Y CUATRO AÑOS DE EXISTENCIA PUEDE CONSIDERARSE CON TODA JUSTICIA LO MEJOR QUE SE HA HECHO EN EL TEBEO EUROPEO DE CIENCIA-FICCIÓN. Y, CIERTAMENTE, EL TRABAJO HISTORIETÍSTICO DE MÉZIÈRES FUERA DE *VALERIÁN* ES BASTANTE EXIGUO. SIN EMBARGO, BASÁNDONOS EXCLUSIVAMENTE EN LA VASTA INFLUENCIA QUE LA ICONOGRAFÍA DE DICHA SERIE HA EJERCIDO EN EL GÉNERO, MÉZIÈRES ES UN NOMBRE QUE DEBERÍA ASOCIARSE NO SÓLO A GRAN PARTE DE LA HISTORIETA DE CIENCIA-FICCIÓN QUE SE HA VENIDO REALIZANDO DESDE ENTONCES, SINO TAMBIÉN AL CINE CONTEMPORÁNEO DEL GÉNERO. PELÍCULAS COMO *ALIEN* O TODA LA SERIE *STAR WARS* —ES DECIR, DOS DE LOS PRINCIPALES REFERENTES DEL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN QUE SE SIGUE HACIENDO HOY DÍA— PRESENTAN INCONTESTABLES REMINISCENCIAS ESTÉTICAS, Y EN ALGÚN CASO DIRECTAMENTE PLAGIOS, DEL UNIVERSO IDEADO POR MÉZIÈRES EN *VALERIÁN*. **TEXTO: PEPO PÉREZ**

LOS DATOS

Jean-Claude Mézières nació en París el 23 de septiembre de 1938. Con sólo trece años publicó su primera historieta en *Le journal des jeunes*, publicación distribuida en un salón de la infancia. Con quince ingresó en la Escuela de Artes Aplicadas de París, donde tuvo como compañero de estudios a Jean "Moebius" Giraud. Paralelamente a tales estudios, entre 1956 y 1958 trabaja como dibujante profesional firmando como Mézi en publicaciones como *Fripounet et Marisette*, *Coeurs Vaillants* o *Spirou*, donde muestra ya una clara influencia de su principal maestro, el gran Jijé. Tras hacer el servicio militar, en 1961 entra como maquetista e ilustrador en la editorial Hachette, y algo más tarde trabaja en el estudio de publicidad de uno de los hijos de Jijé.

LLEGA UN JINETE LIBRE Y SALVAJE

En 1965 nuestro hombre decide dar un giro drástico a su vida y marcharse a Estados Unidos para trabajar como *cow-boy* en el Lejano Oeste. No, no es ningún chiste malo; es verídico, por alucinante que parezca. Mézières, impresionado en su infancia por los westerns del cine, estaba obsesionado por hacer realidad su sueño de ser vaquero. A través de un amigo de Jijé instalado en Estados Unidos, Mézières obtiene un visado de trabajo como diseñador industrial (!) y, tras recorrer de paso Nueva York y San Francisco, consigue trabajo en ranchos de Montana y Arizona. Allí descubrirá, en palabras del propio Mézières, "la esencia de la conquista del Oeste" conduciendo tractores, instalando cientos de postes para cercar los pastos y, sobre todo, limpiando establos. Pero Estados Unidos marcó la vida de Mézières no tanto por hacer pedazos su fantasía infantil, sino por dos encuentros capitales para su vida profesional y personal. Por un lado, es allí donde se reencuentra con un amigo de la infancia, un tal Pierre Christin, que trabaja como profesor de literatura francesa en la Universidad de Salt Lake City, Utah. Ambos se conocían desde muy niños, cuando, siendo vecinos, habían coincidido en un refugio antiaéreo durante una alerta de la Segunda Guerra Mundial. Durante su época de estudiantes habían mantenido el contacto e incluso llegaron a realizar juntos un cortometraje, pero luego sus caminos se separaron. Hasta ahora. Por otro lado, es también en Estados Unidos donde Mézières conoce al amor de su vida, Linda, la que después se convertiría en su esposa y con la cual se volvió a París. Para pagar los billetes de vuelta, Mézières realiza su primera colaboración con Christin, *Le Rhum du Punch*, una historieta de seis páginas inspirada en el estilo de la revista *MAD* que enviaron por correo a Goscinny (a quien no conocían) y que fue publicada en *Pilote*. Estamos hablando de 1966. Ya en París, Mézières se decide a volver al tablero para ilustrar, también con guiones de Christin, un serial de ciencia-ficción infantil que consigue colocar nuevamente en *Pilote* gracias a la mediación de su amigo Giraud, que trabajaba en la revista desde hacía tres años dibujando *Teniente Blueberry*. Precisamente en esta serie el Mézières

Mézières en Utah, 1966.

DIABLE! XOMBUL AVAIT DES GOÛTS BIZARRES...
VOUS SAVEZ, CE N'EST PAS POUR RIEN QU'IL DIRIGEAIT LE SERVICE DES RÊVES. IL Y FALLAIT DE L'IMAGINATION... JETEZ UN COUP D'ŒIL SUR TOUT ÇA PENDANT QUE JE PASSE DANS LA SALLE DES VIDÉOS POUR APPELER MES SERVICES AFIN DE SAVOIR S'IL Y A DU NOUVEAU!...

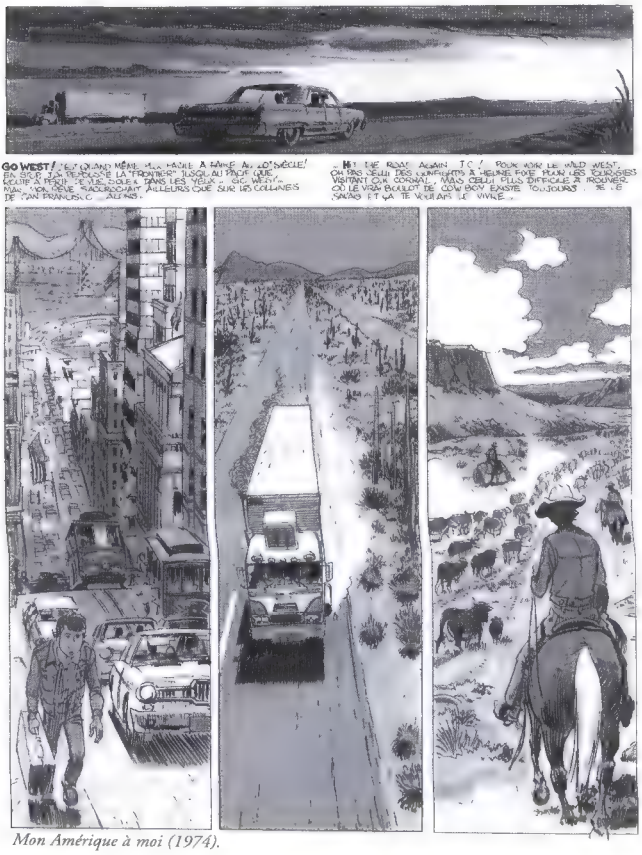
Les mauvais rêves (1967).

cow-boy pasaría en cierto modo a la posteridad, pues una foto suya montando a caballo sirvió de inspiración a Giraud para una de las ilustraciones que adornan los álbumes de Blueberry. "Viaje iniciático y provisión de imágenes deslumbrantes para toda una vida". Así resumiría Mézières muchos años después su aventura en Estados Unidos.

ENTRA VALÉRIAN

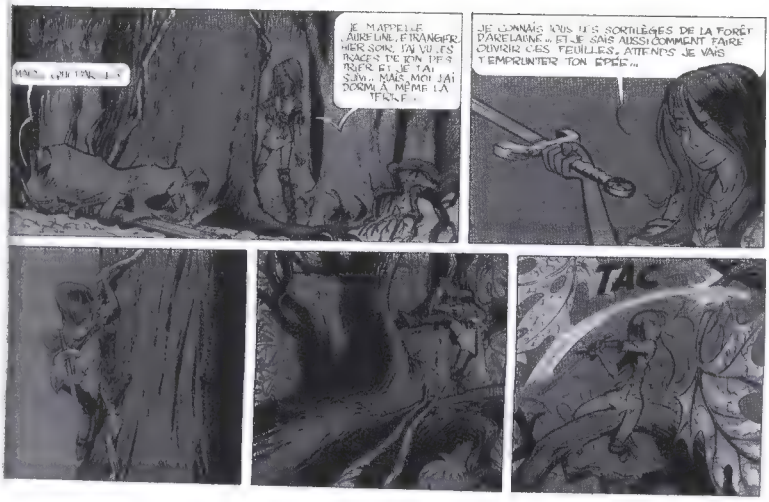
La historieta de ciencia-ficción a la que me refería, serializada en *Pilote* entre 1967 y 1968, se titulaba *Les Mauvais Rêves* (o sea, los malos sueños), y ha pasado a la historia por ser la primera aventura de *Valérian*. Una aventura que en España sigue inédita y que en Francia no sería recopilada en álbum hasta quince años después, al parecer debido a su extensión, de sólo 30 páginas frente a las 46-48 habituales en los álbumes franceses. *Les Mauvais Rêves* comienza en el año 2720 en Galaxity, capital de la Tierra y del Imperio galáctico terrestre. Desde el descubrimiento de la teletransportación espacio-temporal, La Tierra ha vivido en una utopía tecnológica mientras unos agentes especiales se encargan de explorar nuevos mundos y de patrullar el tiempo para impedir cambios en el pasado. Como se ve, el planteamiento inicial no resulta del todo original y recuerda, entre otras cosas, al clásico de Asimov *El fin de la Eternidad* (1955). La principal intención de Christin y Mézières con *Les Mauvais Rêves* era la de realizar una buena serie de ciencia-ficción, género que por entonces había sido abordado en la *bande desinée* poco y mal, lo que para Mézières suponía un terreno gráfico prácticamente virgen en el que todo estaba por inventar. En la elección del género también pesó la afición a las novelas de ciencia-ficción que Christin había desarrollado durante su estancia norteamericana.

Ya en la segunda página de *Les Mauvais Rêves* aparece el protagonista de la serie, el agente espacio-temporal Valérian (o Valerián, como se escribirá en posteriores traducciones al castellano), quien deberá viajar a la Edad Media en pos de un científico renegado, un tal Xombul, que ha escapado allí para intentar sembrar el caos en Galaxity valiéndose de... la magia medieval (ejem). En el siglo XI Valérian encuentra, además de un medievo francamente bien ambientado gracias a la buena mano de Mézières, a Laureline, Laury en algunas traducciones castellanas posteriores, una joven pelirroja que por su arrojo y valentía rápidamente encandilará a nuestro héroe a la vez que descubrirá su secreto, esto es, que se trata de un viajero del futuro. Ningún problema: Valérian se la lleva consigo al año 2720 —parece el mismísimo Mézières trayéndose a su mujer desde el Lejano Oeste hasta París—, donde ambos terminarán de arreglar los estropicios provocados por el malo. Laureline ya da muestras de su fuerte carácter y de su habilidad para salvar a un Valérian torpón y despistado, constante que luego se repetirá en sucesivos álbumes hasta estandarizarse como uno de los gags típicos de la serie. Con este personaje femenino Christin y Mézières



Mon Amérique à moi (1974).

Primera aparición de Laureline en Les Mauvais Rêves.


JE M'APPELLE LAURELINE, FRANCHEMENT HIER SOIR, J'AI VU LES TRACES DE TON PIED TRIER ET JE T'AI SUIVI... MAIS, MOI J'AI DORMI À MÊME LA TERRE...
JE CONNAIS TOUS LES SORTILÈGES DE LA FORÊT D'ARELAUNE... ET JE SAIS AUSSI COMMENT FAIRE OUVRIR CES FEUILLES, ATTENDS JE VAIS T'EMPRUNTER TON ÉPÉE...
TAC

pretendían eludir el machismo imperante en la BD y presentar a una verdadera heroína, una mujer valiente y decidida que incluso suele demostrar más inteligencia que el protagonista masculino. Ahora bien, esto no será obstáculo para que la muchacha explote también sus evidentes atributos físicos en posteriores episodios, justo cuando le son convenientes para el éxito de su misión. En cuanto a la relación entre Valérian y Laureline, es curioso comprobar cómo el lector da por supuesto desde el principio que son pareja, cuando realmente los diálogos o gestos explícitos en este sentido son realmente escasos, al menos durante la primera etapa de la serie.

Les Mauvais Rêves es, pues, una aventura dirigida al lector infantil, con un guión liviano, lleno de peripecias y gags de humor blanco. Ni guionista ni dibujante están seguros de la dirección que quieren darle a su serie; es un trabajo de aprendizaje, de prueba y error, de presentación de los personajes y conceptos esenciales de la serie. Hay ideas, hay maneras, hay entusiasmo, se nota una intención. Pero el resultado es poco sólido, sobre todo en el guión, algo comprensible ya que Christin estaba aprendiendo el oficio. Por cierto, que éste firma con el seudónimo Linus, cosa que repetirá en un par de álbumes posteriores. Mézières, en cambio, demuestra ser un historietista ya formado, al menos en el terreno narrativo, y posee ese intransferible *savoir faire* para contar las cosas de modo muy claro y dinámico a la vez. Sin embargo, aún se encuentra en un evidente período de búsqueda de su propio estilo; de ahí que su acabado, tosco e inseguro, diste bastante de su grafismo característico. Su dibujo muestra todavía la acusada influencia de Franquin y Morris (el Valérian primigenio es clavado a Lucky Lucke), evidentes en el desparpajo del trazo y en el modo de caricaturizar las fisonomías. Pero hay otra influencia más determinante en Mézières, la de Jijé, maestro también de Giraud y del propio Franquin. De Jijé hereda Mézières, vía Giraud, la habilidad para las ambientaciones, el impresionismo de la mancha y el tratamiento de la luz y las sombras que el creador de *Jerry Spring* había aprendido a su vez de gente como Caniff o Robbins, poniendo así a Mézières en relación indirecta con la escuela del claroscuro norteamericano. De la combinación de estas influencias se irá forjando el estilo típicamente *mézièresco*, esa peculiar mezcla entre realismo y caricatura. Precisamente es el toque humorístico de su dibujo el que, afirma Christin, condicionará los guiones de *Valérian*, cargados de sentido del humor, ironía, desenfado, optimismo.

La buena acogida de *Les Mauvais Rêves* anima a sus creadores a continuar la serie. *La ciudad de las aguas turbulentas* (*La cité des eaux mouvantes*, 1970) es la segunda aventura de *Valérian* y la primera recopilada en álbum tras su serialización previa en *Pilote*, rutina que se repetirá en la mayoría de álbumes ulteriores. En el dibujo hay avances enormes: si en las primeras páginas nuestro hombre se muestra torpe y envarado, a las treinta planchas estamos ya ante un dibujante mucho más seguro y suelto, más parecido al Mézières que hoy conocemos. Aunque su estilo sigue muy aferrado a la caricatura —los personajes todavía tienen fisonomías muy infantilizadas—, el trazo, la mancha, las sombras, poseen ya su inconfundible desparpajo. En cuanto al guión, sin ser nada del otro mundo, es ágil y se reitera en la misma estructura de la primera aventura, es decir, el modelo *Spirou*: aventuras ligeras en las que suceden cantidad de cosas y cuentan con gags periódicos para mantener la atención del lector infantil. La historia se sitúa en una espeluznante Nueva York post-apocalíptica inundada por las aguas a causa de una explosión atómica acaecida en 1986 en el Polo Norte, situación vista luego hasta la saciedad en otras historietas. En aquel entonces, el año 1986 sonaba muy lejano y muy "futurista"; estaba claro que a Christin y Mézières

De izquierda a derecha: Christin, Evelyne Tranlé y Mézières (1989).

no se les había pasado por la cabeza que se estaban embarcando en una serie que iba a prolongarse hasta rebasar con creces tal fecha. El álbum concluye con un escalofriante final que nada tiene de gracioso o infantil: las contradicciones en el tono de la serie comienzan a aparecer.

Entre 1969 y 1970, Mézières también ilustra para *Pilote* guiones ajenos al universo de *Valérian*, entre ellos los firmados por Fred o Goscinny, pero el éxito de la serie le obliga poco a poco a centrarse exclusivamente en ella. De *Valérian* también aparecen en estos años cinco historietas cortas en *Super Pocket Pilote*. Con guión de Christin, por supuesto.

POR LOS CAMINOS DEL ESPACIO

La siguiente aventura larga de *Valérian*, *El imperio de los mil planetas* (*L´empire des mille planètes*, 1971), muestra ya a unos autores más seguros de sus recursos y también de lo que quieren contar. Valérian y Laureline han de infiltrarse en el decadente imperio de Sirta para descubrir quiénes son Los Entendidos, una aristocracia corrompida que gobierna en la sombra a los sirtianos. Es éste el álbum fundacional de *Valérian*, el que fija definitivamente las dos constantes de la serie: por un lado, el relato de ciencia-ficción oculta siempre una parábola política o sociológica cargada de ironía sobre el mundo contemporáneo (en este álbum, sobre la corrupción del poder y la revolución de los oprimidos frente a las clases pudientes opresoras; temas tratados aquí, todo hay que decirlo, de modo ingenuo y poco articulado), una intención que obedece al interés de Christin por el periodismo —en cuya Facultad de Burdeos imparte clases desde hace muchos años— y la sociología. La otra constante de la serie, motivada por la afición de los autores a la etnografía y los relatos de viajes, será la descripción minuciosa de los distantes mundos de un cosmos superpoblado en el que las distintas razas alienígenas interactúan y comercian entre sí, incluyendo una crónica exhaustiva de las características físicas y sociales de las diversas especies extraterrestres. Como un *National Geographic* pero a nivel cósmico. Al servicio de este catálogo de maravillas se encuentra el exuberante dibujo de Mézières, que muestra aquí por primera vez sus características más famosas: sus desbordantes diseños de la fauna y flora alienígenas, sus imaginativos escenarios, vehículos y arquitecturas (en este caso una suerte de Venecia extraterrestre), sus alienígenas de aspecto casi siempre simpático y bonancible.

("El cosmos de Valérian, el cosmos de Mézières, no es feo y agresivo. Más bien debe parecer un sitio que despierte las ganas de irse a pasear por ahí, porque uno puede encontrarse con bestezuelas muy simpáticas" [Mézières entrevistado en 1998 por Jaime Rodríguez en *Slumberland* nº 30]). Para todos esos diseños, Mézières se inspira en otras artes ajenas al cómic (de hecho, este hombre no lee tebeos, como mucho los ojea; dice que prefiere leer libros y revistas): arquitectura, Historia del arte y cine, entre otras aficiones, son integradas en la estética *mézièresca*. Por supuesto, también el Oeste americano dejó huella en su visión de la ciencia-ficción, polvorienta, orgánica, sucia, que rompe con las estampas limpias y asépticas hasta entonces habituales en el género.

Aunque *El imperio de los mil planetas* sea uno de los álbumes más recordados de la serie, probablemente se debió más al novedoso impacto conceptual y visual que a la historia en sí, la cual, sinceramente, no es gran cosa: diálogos interminables, textos de apoyo redundantes, final muy atropellado, muy explicado mediante palabras en lugar de con acciones. A pesar de ello, hay pasajes inolvidables: la tormenta de hielo —literal: columnas de hielo caen del cielo— que atraviesan nuestros protagonistas y la posterior lluvia de flores son de una originalidad y belleza sobrecogedoras.

El país sin estrella (*Le pays sans étoiles*, 1972) es una fábula mucho menos ingenua y con más retranca que la del anterior álbum. Valérian y Laureline adquieren una fisonomía más realista aunque sin

abandonar del todo los rasgos caricaturescos (esos entrañables cabezones tan típicos de Mézières); en otras palabras, el grafismo se decanta hacia el lector juvenil, acorde con el nuevo tono de los guiones. Nuestros héroes deben salvar a un planetoide hueco de la colisión con otro planeta, con el obstáculo añadido de que sus habitantes se hallan sumidos en una perenne guerra civil e ignoran la existencia del espacio exterior. Aquí el subtexto político aborda la guerra en general y la guerra de sexos en particular —una de las sociedades en guerra es matriarcal; la otra, patriarcal— y nos dice, en clave no cruenta sino mordaz, que iniciar una guerra es fácil pero terminarla no tanto: cualquier guerra se retroalimenta de una lógica absurda alimentada por la ignorancia y el desconocimiento entre los contendientes —es más fácil odiar lo que no se conoce—, atrapados en una espiral eterna de resentimiento. En este sentido, el álbum evoca fielmente ese punto al que se llega en todos los ciclos bélicos de olvidar por qué se lucha, por qué empezó la guerra. A pesar del desenlace, tan contorrón y apresurado como el del anterior álbum, el guión muestra ideas brillantísimas, sobre todo con ese planeta yermo en su superficie, pero hueco por dentro, en cuyo interior flota un sistema solar en miniatura. Por su parte, Mézières despliega nuevamente su capacidad para dibujar arquitecturas exóticas y faunas nunca antes visualizadas: edificios de inspiración bizantina y turca, dirigibles remolcados por enormes insectos volantes, animales alienígenas como armas vivientes.

Bienvenidos a Alflolol (*Bienvenue sur Alflolol*, 1972) es una fábula amable pero muy politizada sobre el retorno de un pueblo de seres extremadamente longevos a su planeta tras darse una vueltecita de 4.000 años por el espacio, sólo para encontrárselo colonizado por el imperio terrestre. El choque (pacífico) entre ambas culturas, una industrial y mercantilista, la otra, pacífica y de buen vivir —los habitantes de Alflolol no saben lo que es el trabajo—, no se hará esperar. Mézières está tremendo, y no sólo ha cuajado ya su estilo definitivo, sino que también se atreve con angulaciones diversas: picados, contrapicados, viñetas inclinadas... El siguiente álbum, *Los pájaros del amo* (*Les oiseaux du maître*, 1973), supone otro avance en la serie. Para empezar, el tono de la historia es ya cualquier cosa menos infantil: es sombrío, casi terrorífico, y a ello contribuye el dibujo, decididamente goticista en el diseño de personajes —algunos de ellos parecen directamente gárgolas— y en el uso profuso de las masas de negro. Recuerdo haber leído este álbum con 9 ó 10 años y haberme estre-

La tormenta de hielo de El imperio de los mil planetas.

Antigua ilustración de contraportada de los álbumes de Valérian.

mecido de miedo con su lectura. Y no es para menos: en un gran asteroide de yermos desiertos y volcanes en erupción, sus habitantes trabajan como esclavos para alimentar a un "Amo" al que nadie ha visto nunca, y cuya policía represora consiste en una bandada de aterradores pájaros que atacan a quienes se atreven a rebelarse. Se supone, o al menos eso es lo que cree el pueblo, que su picadura causa la locura. La moraleja de la historia, diáfana en el desenlace, nos dice que no hay peor tirano para el hombre que la alienación y los falsos miedos, especialmente el miedo a la libertad y esa paradójica necesidad del ser humano de someterse a alguna autoridad. "Lo que me inquieta más es pensar que El Amo se pasea por algún lugar del espacio...". "Sí, y como saca su poder de la resignación de los otros, no le costará encontrar lugares donde guste la autoridad", dicen Valérian y Laureline, respectivamente, en este álbum. No sé si el célebre ensayo de Eric Fromm *El miedo a la libertad*, tan de moda en aquellos años inmediatamente posteriores a mayo del 68, tendría algo que ver con todo esto, pero desde luego así lo parece. Hay también un salto cualitativo en el guión técnico: a pesar de una historia demasiado lineal, la estructura argumental resulta más medida y fluida, existen remansos en la acción, se han reducido al fin aquellos agotadores textos de apoyo que empantanaban anteriores álbumes; encontramos secuencias más visuales, más "de historieta". Son ejemplares en este sentido las páginas 26-27 de la edición española, o la página inicial del álbum, que arranca con la acción ya empezada mientras Valérian y Laureline navegan, a través de seis viñetas en *raccord*, en un extraño mar embravecido dentro de una lancha de salvamento; la absurda discusión que mantienen, además de conseguir de entrada nuestra sonrisa, nos informa con escuetos diálogos sobre el motivo de su naufragio.

Si nos estamos deteniendo tanto en el guión de los álbumes de *Valérian* en un artículo dedicado a Mézières y no a Christin es porque existen razones de peso para atribuirle al primero bastante más autoría que la del mero dibujo. Dejando a un lado razones puramente subjetivas (personalmente, las historias de *Valérian* me parecen más brillantes y mejor desarrolladas que las que produce Christin con otros dibujantes; por ejemplo, Enki Bilal o Annie Goetzinger, demasiado envaradas y "literarias"), está el método de trabajo de Christin y Mézières, una verdadera partida de ping-pong. A la hora de preparar un nuevo *Valérian*, ambos charlan sobre qué les interesaría escribir y dibujar; a partir de ahí Christin escribe una sinopsis que discute con Mézières, quien suele introducir numerosos cambios; luego Christin pergeña el guión técnico desglosando las viñetas y escribiendo los diálogos. Pero es finalmente Mézières quien concibe la narrativa, quien elige los planos y quien introduce todavía modificaciones en ese guión. Como se ve, ambos integran un tándem tan compenetrado que Mézières ha afirmado repetidamente que no trabajaría con otros guionistas, más que nada porque le resultaría difícil encontrar a alguno que se adaptase a su forma de trabajar, "un poco opresiva" en sus propias palabras.

LA MODESTIA DE UN GRAN HISTORIETISTA

Durante toda la década de los setenta, el culto a la serie ha ido en aumento. Mézières se ha convertido en un dibujante conocido, sus álbumes se venden bien, los fanzines le dedican monografías, la estética de la serie ha cuajado y está influyendo enorme-

Arriba: Primer beso de Valérian y Laury, en El embajador de las sombras.
Debajo: Nave de El embajador de las sombras, claramente inspirada en la obra de Gaudí.

mente a numerosos autores, y no sólo a debutantes. Y sin embargo, no ha llegado a convertirse en una verdadera estrella de la BD. Su dibujo no recibe malas críticas, pero tampoco grandes halagos. El propio Mézières habla de esto en sus entrevistas, consciente de las causas: su dibujo es simple, modesto, siempre supeditado a la narración. "Yo soy ante todo un contador de historias. Podría dibujar planchas espectaculares, pero si no ayudan a narrar mejor la historia, serían banales y fallidas. La BD es un arte narrativo, es la imagen al servicio de la historia, y en este sentido tanto Christin como yo rehuimos el efecto por el efecto. Hergé tenía el mismo discurso" (Mézières entrevistado en el fanzine francés *P.L.G.P.P.U.R*, nº 15, 1984). He aquí el *quid* del enorme valor de Mézières como historietista, a veces no suficientemente reconocido por aquellos que tienden a minusvalorar su trabajo precisamente porque su estilo gráfico no es demasiado llamativo. Al contrario, es funcional y rehuye virtuosismos gratuitos, que es justo como debe ser el dibujo de historieta. Un dibujo que se haga invisible y *no llame la atención*, que no distraiga de la historia, que logre hacernos olvidar que los personajes *son sólo dibujos* en un papel. Si una viñeta es demasiado recargada o llamativa, por muy buena que sea como ilustración, distraerá nuestra atención y nos recordará que *es un dibujo*, y por tanto habrá fracasado en su función de suspender la incredulidad del lector y sumergirle en la historia. Los dibujantes de historieta han de ser buenos narradores, no ilustradores exhibicionistas. Este discurso, del que participan todos los grandes maestros del cómic, parece haberse perdido lamentablemente en numerosos dibujantes de las nuevas generaciones, ansiosos únicamente por demostrar las virguerías de que son capaces. El dibujo de Mézières, en cambio, es un dibujo sin detalles innecesarios, adusto, discreto; parece casual, incluso descuidado. Y, sin embargo, qué lejos está de ser casual: un lento y duro proceso de toma de decisiones se oculta tras cada una de sus planchas. Contaba Méziéres durante el Salón de A Coruña de 1998 que siempre trabaja planificando de cinco en cinco páginas para así medir mejor el *tempo* de la narración, que piensa mucho la planificación antes de dibujar y que por eso es tan lento, que incluso desecha páginas una vez dibujadas si la "melodía" de la narrativa no le "suena" bien... "Para mí, la fuerza de Valérian está en la consistencia del relato, en la estructura de la historieta en imágenes. Eso es lo que me atrae: que el relato sea de una limpieza y fluidez extraordinarias, aun cuando se trate de una historia compleja. Lo que cuenta

es la elección de las imágenes, la composición de una página con respecto a la siguiente. Hay imágenes que son puntos y aparte, otras que son comas. En fin, se trata de una escritura. Y eso es lo que más me interesa. En cuanto al dibujo, uno hace lo que puede, pero no soy de los mejores... Vuelvo a insistir en que lo mejor del cómic no es precisamente lo mejor dibujado" (Mézières entrevistado por E. S. Abulí en *Cimoc* nº 55). Si la magistral capacidad narrativa de Mézières es de clara raigambre clásica, muy respetuosa con los maestros de los que ha aprendido, quizás la aportación más novedosa de su grafismo se encuentra en el acabado, de una soltura y atrevimiento impresionantes. Sus gestuales tintas poseen una cualidad urgente, un poderío expresivo que apenas tienen parangón en el medio; si acaso en Jack Davis, en Kyle Baker, un poco en el Eisner de madurez —el único autor americano que le gusta a Mézières, y con el que ciertamente guarda algunos puntos en común— y, sobre todo, en el pincel salvaje de Klaus Janson. Un grafismo, pues, libre, espontáneo, acorde con su discurso sobre la fluidez narrativa, que consigue dotar a los personajes de gran movimiento y naturalidad. Coherentemente con toda esta teoría, los colores de *Valérian* son igualmente discretos y narrativos, pensados para facilitar la lectura y no para destacar. Unos colores estupendos de los que se ha encargado siempre la hermana pequeña de Mézières, Evelyne Tranlé (quien firma a veces como Tran-lé).

El embajador de las sombras (*L´ambassadeur des ombres*, 1975) es el primer gran álbum de *Valérian* y el que anuncia la subsiguiente etapa de esplendor, además del primero traducido en los Estados Unidos. Laureline, la auténtica protagonista de esta aventura, debe encontrar a Valérian y a un embajador de La Tierra que han sido raptados a causa de la creciente injerencia terrestre en la política galáctica; el escenario, una impresionante estación espacial gigante llamada Punto Central, un *meeting point* para una miríada de razas galáticas. Álbum ejemplar en ritmo, visualidad y variedad de escenas, verdadero epítome del mejor *Valérian*, resulta particularmente imaginativo en las características físicas y sociales de los habitantes de Punto Central, con un Mézières especialmente inspirado en el diseño de decorados y personajes, algunos de los cuales volverán a aparecer en álbumes ulteriores (el propio Punto Central; el Transmutador de materia Gruñón de Bluxe, un bichejo capaz de multiplicar cualquier cosa que come; los tres Shinguz, alienígenas que mercadean con todo tipo de información y

Los héroes del equinoccio.

El premio para el campeón de la competición de Los héroes del equinoccio.

que dialogan continuando las frases entre ellos al modo de los Hernández y Fernández de *Tintín*) así como en alguna conocida película de 1977 de la que luego hablaremos.

Mundos ficticios (*Sur les terres truquées*, 1977) demuestra nuevamente la capacidad de los autores para no repetir planteamientos de un álbum a otro y sorprender así al lector. El punto de partida habitual se invierte: en lugar de mostrar mundos extraños vistos desde ojos terrestres, será un artista alienígena el que recree diversos escenarios de nuestra Historia mientras un ejército de clones de Valérian investiga tales réplicas. La vulgar portada no debe engañarnos, pues tras ella se encuentra un álbum magnífico, excepcionalmente dibujado —Mézières se emplea a fondo en las escenas históricas—, con un argumento muy moderno en su concepción y desarrollo: la acción se inicia nuevamente ya comenzada y avanza a un ritmo implacable, dando por sabida gran cantidad de información que el lector habrá de descubrir sobre la marcha. Un tebeo vertiginoso, visual y poco discursivo que también contiene una leve moraleja —puesta en boca de Laureline— contra el uso instrumental del hombre en las escenas de nuestro pasado: el imperialismo británico, la Primera Guerra Mundial.

Los héroes del equinoccio (*Les héros de l'equinoxe*, 1978) es aventura en estado puro y una parodia bastante graciosa del cómic de superhéroes (que no gusta a ninguno de los dos autores). El álbum narra la competición entre Valérian y tres campeones alienígenas con superpoderes; el vencedor será el progenitor de una nueva generación de niños para salvar una raza anciana y estéril (una idea que, por cierto, será explotada posteriormente por Jodorowsky y Moebius en *El Incal*) La parodia alcanza también a uno de los temas favoritos de los autores, el de los roles tópicos del hombre y la mujer. Así, una diosa madre gigantesca y voluptuosa será la que finalmente elija a su gusto al candidato idóneo para la procreación; en el mismo sentido, Laureline, ante la tardanza en regresar de Valérian, habrá de viajar para arrancarlo de los brazos de la diosa madre, superando para ello las mismas pruebas por las que han pasado los varones y dejando así en entredicho la magnitud de sus hazañas. Mézières demuestra un fascinante brío en el entintado y una osadía inédita en la diagramación, con varias espectaculares dobles planchas en las que rompe la disposición clásica de tiras. A ello hay que añadir un inolvidable diseño de escenarios (desiertos, pantanos, paisajes helados, espléndidas arquitecturas de corte grecorromano), de fauna alienígena (menudos bicharracos se tienen que cargar los héroes), y de personajes (magnífica y a la vez hilarante la pinta y la personalidad de los "superhéroes" que compiten junto a Valérian, con coñas a costa de personajes Marvel —el más evidente, Thor— y del Arzach de Moebius). Sin lugar a dudas, el *Valérian* más impresionante gráficamente.

Ilustración para la edición francesa de Playboy (1987).

CÉNIT Y CREPÚSCULO DE VALÉRIAN

Tras la aparición en 1979 de *Par les chemins de l´espace*, un álbum de la colección 16/22 de Dargaud que recopilaba las viejas historietas cortas de *Valérian* que aparecieron en *Super Pocket Pilote*, la década de los ochenta se inaugura para la serie de modo inmejorable. *Metro Châtelet dirección Casiopea* (*Métro Châtelet direction Cassiopée*, 1980) y *Brooklyn Station término Cosmos* (*Brooklyn Station terminus Cosmos*, 1981) representan, en opinión del que esto suscribe, el pináculo creativo de la serie y la obra de madurez de ambos autores. Valérian viaja al presente de la Tierra para detener unas misteriosas apariciones de fuerzas elementales mientras Laureline investiga la clave del misterio en la otra punta del espacio. Es ésta una saga en dos álbumes de tono bastante oscuro, tanto por la trama, cargada de misterio, como por la melancolía que impregna todo el relato, presente en la atmósfera sombría del París de los ochenta —esos cafés, esa espeluznante escena en el metro parisino—, en la brumosa campiña francesa, en las nevadas calles de Brooklyn. Pero el tono crepuscular también está en la desgana que muestra Valerián a lo largo de toda su misión, en la apagada amargura e incluso agriedad que progresivamente va existiendo entre él y Laureline, una relación que aquí se revela de modo más evidente que nunca como de pareja; es más, de pareja en crisis (impagable en este sentido el mosqueo de Laury cuando, al comienzo de *Brooklyn Station*, descubre que Valérian se ha acostado con otra en París). Son estos dos álbumes, pues, los más adultos de la serie, los más ricos en matices. El subtexto del relato fantástico aborda en este caso la avaricia e inmoralidad de las grandes multinacionales, pero también la inevitable decadencia de cualquier relación de pareja, en este caso reforzada por la lejanía y la falta de comunicación y entendimiento, tal como reflejan los intentos cada vez más infructuosos de enlace telepático entre Laureline y Valérian. En cuanto al guión técnico, el *tempo* de la acción está meticulosamente medido, no hay textos de apoyo, los diálogos son más concisos que de costumbre. En este sentido, el comienzo, inolvidable, anticipa ya la cualidad de obra mayor de *Metro Châtelet*: esplendorosas imágenes del espacio exterior se acompañan de unos textos de apoyo que parecen dirigidos al lector; en realidad se trata del diálogo telépatico de Laureline con Valérian: unas pocas frases nos cuentan todo el planteamiento de la historia, además de transmitirnos la nostalgia que la heroína siente por su Valérian. Por cierto que la idea principal del planteamiento es realmente brillante: presentar en contraste dos ambientaciones antagónicas, el presente de la Tierra donde se halla Valérian y los mundos extraterrestres que recorre Laury en su periplo espacial. Asimismo, al contextualizar el elemento fantástico —las apariciones alienígenas que investiga Valérian— en el entorno real del París y el Brooklyn de los ochenta, la sensación de maravilla es mayor que nunca. No obstante, aunque sea ésta saga mi favorita de la serie, no es del todo redonda: el desenlace en el final de *Brooklyn Station* es, admitámoslo, un tanto *chorra* y anticlimático, apenas salvado por la ironía de que nuevamente deba ser Laureline, más mordaz que nunca, la que saque las castañas del fuego a un indolente Valérian más negligente que de costumbre (si cabe). La última página sí resulta, en cambio, de un talento portentoso: una composición de pequeñas viñetas mudas nos transmite de modo soterrado pero palpable la soledad y amargura con que Valérian debe volver a Galaxity para intentar arreglar su relación con una Laureline cabreada —nunca mejor dicho— y herida.

Brooklyn Station Término Cosmos.

NO, NENE. NO... ¡NO SOY YO LA QUE ESTÁ EN LA CAMA CONTIGO!
PERO...
WHAT'S THE MATTER, HONEY?
YO SIGO EN LA CONSTELACIÓN DE CASIOPEA, IMAGÍNATE...
ESPERA UN MOMENTO...
...CUMPLIENDO UNA MISIÓN, POR SI NO TE ACUERDAS...
TE DIGO QUE ESPERES...

Como suele ocurrir con los autores en estado de gracia, a una gran obra de madurez le siguen unos cuantos trabajos que mantienen el nivel de creatividad y talento. La saga posterior a *Metro Châtelet*, también de dos partes, *Los espectros de Inverloch* (*Les spectres d´Inverloch*, 1984) y *Los rayos de Hipsis* (*Les foudres d´Hypsis*, 1985), mantiene la inspiración y el nivel creativo, aunque el tono crepuscular deje otra vez paso al optimismo habitual de la serie junto a un cierto humor británico acorde con la historia, que comienza en 1984 en un castillo escocés. Un humor sutil que se torna pronto una hilarante sucesión de gags encadenados a costa de los embrollos provocados por el ridículo *alien team* que se junta para esta misión (ese Glapum´tiano que se come las rosas de su anfitriona Lady Charlotte; esos Shinguz que beben linimento para caballos; ese césped de la mansión repetidamente destrozado por el aterrizaje de las naves que van llegando, un gag que se repite periódicamente en homenaje, dice Mézières, al estilo de Goscinny). Estamos ante dos álbumes de lectura ágil y placentera a los que hay que sacar un único pero: un desenlace atropellado y confuso que desmerece todas las peripecias por las que han atravesado nuestros héroes —un defecto, como se ve, bastante frecuente en *Valérian*—. Los autores intentaban solucionar en esta saga la "paradoja temporal" en la que se habían metido sin querer cuando en *La ciudad de las aguas turbulentas* fijaron en 1986 la fecha del cataclismo atómico que indirectamente provocaba el nacimiento de Galaxity. El 1986 real estaba a punto de llegar, así que aquello había que arreglarlo como fuese. La solución aportada al final de esta saga es, como digo, embrollada y contradictoria, pero con un resultado crucial: Galaxity desaparece del curso temporal y con ella todo el futuro de la Tierra que conocían nuestros héroes. Mézières, por su parte, continúa en estado de gracia y vuelve a demostrar su capacidad para dibujar bien cualquier cosa —castillos escoceses, caballos en movimiento, barcos veleros— y no sólo alienígenas o naves espaciales. Como se ve, el mismo planteamiento que tan buenos resultados dio en la saga *Metro Chatêlet*, enmarcar las maravillas cósmicas en nuestro presente, sigue rindiendo frutos.

El shinguz de Los espectros de Inverloch.

Homenaje al cuadro de Renoir Almuerzo de remeros en Mundos ficticios.

TENÍA SU ENCANTO ESTA ÉPOCA, SIN DUDA. PERO NO COMPRENDO CÓMO CONCILIAS TUS PUROS Y DUROS DISCURSOS DE ALTA ARRIBA CON ESTE PERMISO TEMPORAL...
¡LA MUJER ES UN SER CONTRADICTORIO, AMIGO.. ¿ME SIRVES MÁS CHAMPÁN?

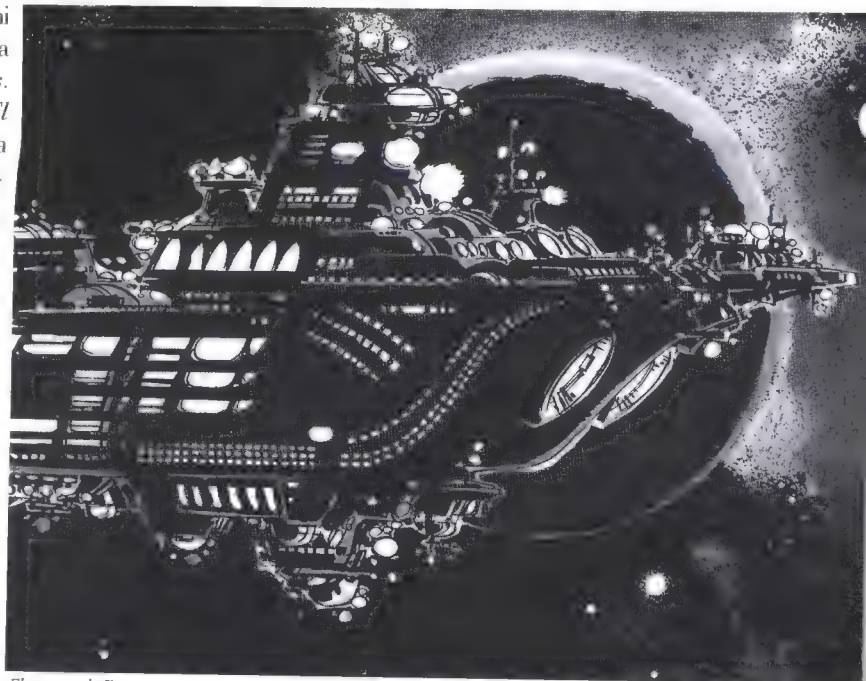
A mediados de los ochenta, *Valérian* puede proclamarse ya con todo merecimiento la mejor BD de ciencia-ficción de todos los tiempos. Los álbumes se siguen sucediendo con regularidad, el culto a la serie va en aumento, se publica en 15 países del mundo, incluyendo toda Europa, Estados Unidos, Brasil, Colombia e incluso alguna revista de Indonesia. En 1983, Dargaud había editado por petición popular el libro *Mézières et Christin avec...*, recopilando por primera vez en álbum el primer *Valérian*, *Les Mauvais Rêves* (de la cual incluso existía una edición pirata de 1981). El volumen incluía también las historietas cortas que Mézières realizó como autor completo durante los setenta, además de varias ilustraciones y una aventura inédita de Valérian con guión de Christin, *Les Asteroides de Shimballil*, realizada para un proyecto de "video-historieta" que pretendía combinar imagénes fijas de dibujos tratados en video con una banda sonora. En 1984, como reconocimiento a su labor de todos estos años, Mézières recibe el Gran Premio de Angoulême. El evento es conmemorado con una exposición centrada en *Valérian*, impresionante según los que tuvieron la suerte de verla. "Hicieron un montaje increíble. [...] A mí, que no me gustan mis dibujos, me impresionó gratamente. Me gustaron mis dibujos. Me dije: «Ah, pues no están nada mal»" (Mézières entrevistado en *Cimoc* nº 55, 1985).

El siguiente *Valérian*, *Fronteras cósmicas* (*Sur les frontieres*, 88) supone un punto y aparte. Se trata de un episodio autoconclusivo que parte del planteamiento abierto por la anterior saga: Valérian y Laureline, sin patria ni misión ahora que Galaxity ha desaparecido, deciden quedarse por el momento en nuestro presente para colaborar con los servicios secretos terrestres en orden a resolver una misteriosa confabulación para provocar un conflicto nuclear. El tema de fondo, como se ve, es la guerra fría y la amenaza atómica. Pero la estructura argumental resulta nuevamente fallida: buen planteamiento, buen nudo, desenlace decepcionante que deja demasiados cabos sin atar. Aún así, el álbum conserva gran parte del brío propio de la época gloriosa de la serie: hay personajes nuevos, hay nuevas ideas, hay buenos gags, pero también cierta amargura personificada en el personaje de Jal, un agente espacio-temporal que en su obsesión por recuperar un amor perdido intenta hacer todo lo posible, sin reparar en la moral de sus actos, para restaurar Galaxity y conseguir que todo vuelva a ser como antes. El dibujo experimenta a partir de este álbum un cambio sutil: el acabado es más abocetado de lo habitual, más basto, algo nada casual. Mézières explicaba durante su estancia en el Salón de A Coruña de 1998, con evidente exageración, que últimamente le gustaba entintar casi casi con los ojos cerrados, a ver qué le salía. Quería sorprenderse con el dibujo, que fuese más espontáneo aún, de ahí que intentara terminar los lápices lo menos posible.

En los álbumes siguientes de *Valérian* se inicia, a mi entender, la lenta decadencia de la serie, siguiendo también el ciclo de todo creador una vez alcanzada la madurez creativa. Los autores ya han dicho todo lo que tenían que decir, los personajes han hecho todo lo que tenían que hacer, ya han sido expuestos a todas las aventuras y situaciones vitales posibles; todos los mundos fantásticos han sido explorados. Sólo queda, pues, espacio para la rutina, para la repetición, para la nostalgia de los fans. Este lento declinar se inicia en *Las armas vivientes* (*Les armes vivantes*, 1990), un episodio demasiado anecdótico e irrelevante, uno de los peores de toda la serie, que transmite la continua y desagradable sensación de algo ya visto. De nuevo hay un planeta desconocido (que recuerda demasiado al

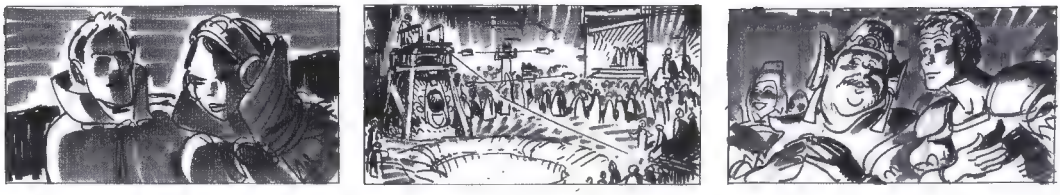
de *Los pájaros del amo*), de nuevo hay un desfile de razas espaciales (demasiado parecidas a algunas ya conocidas), de nuevo hay un mundo en continua guerra (que recuerda demasiado al de *El país sin estrella*), pero, ante todo, hay un alarmante vacío argumental en todo el álbum. El nuevo planteamiento abierto por *Los Rayos de Hipsis* —el hecho de que Valérian y Laury sean ahora dos vagabundos espaciales sin patria a la que volver—, es tristemente desperdiciado en el reciclaje de ideas ya explotadas. Para colmo, uno de los bichejos protagonistas, el Schniarfador, es de lo más irritante de toda la serie, algo así como el Jar Jar Binks del film *La Amenaza Fantasma* pero en agresivo. El bajón creativo se remonta algo en *El círculo del poder* (*Le cercle du poivoir*, 1994), más inspirado tanto de guión como de dibujo, para el cual, por cierto, Mézières aprovechó algunos diseños que acababa de realizar para el film de Luc Besson *El Quinto elemento*, por aquel entonces un proyecto en vía muerta. Véase si no esa ciudad futurista-barroca de múltiples niveles, o ese taxi volante, igualito al que conduce Bruce Willis en la citada película. Pero la decadencia resulta ya imparable en el ciclo argumental integrado por *Rehenes de Ultralum* (*Otages de l´ultralum*, 1996) y *El huérfano de las estrellas* (*L´orphelin des astres*, 1998), dos álbumes muy menores que intentan continuar sin demasiadas ganas ni convicción parte de la trama iniciada en *Fronteras cósmicas*. Si acaso, lo más curioso de *El huérfano de las estrellas* sea la gracia de ver a Christin caricaturizado en la piel de un personaje secundario, Julius, un guionista de cine alienígena. Así pues, el agotamiento de la serie desde *Las armas vivientes* es patente; incluso hay un cierto retorno al tono infantil. Los conceptos y personajes se reciclan una y otra vez: vuelven los Shinguz y el Transmutador de materia, revisitamos Punto Central (en *Rehenes de Ultralum* hay viñetas en este sentido casi idénticas a las de *El embajador de las sombras*); hasta los chistes se repiten (el gag final de *El círculo del poder* es igualito al de *El embajador de las sombras*). Con este lamentable *revival* se pierde uno de los valores más importante de la serie, la renovación de planteamientos de un álbum a otro. Este aprovechar el trabajo ya hecho también está en *Los habitantes del cielo. Atlas cósmico de Valérian y Laureline* (*Les habitants du ciel: Atlas cosmique de Valérian et Laureline*, 1991), un álbum de Dargaud fuera de colección en el que Christin y Mézières establecen un catálogo, a modo de enciclopedia, de todas las criaturas que Valérian y Laureline han ido encontrando en sus viajes. Por lo demás, el libro es muy bonito, resulta ingenioso en su concepción, demuestra la coherencia del universo de *Valérian* y contiene unas ilustraciones a color directo sencillamente preciosas.

Una última curiosidad sobre *Valérian*. Han existido varias tentativas de adaptar la serie a los dibujos animados; la más seria fue la de 1991, cuando Antenne 2, CNC y Dargaud Films se asociaron para producir una serie televisiva de animación sobre el personaje, pero sólo llegó a realizarse un piloto de tres minutos. Los fondos fueron pintados por el propio Mézières para, en sus propias palabras, "conservar al máximo la atmósfera" de los álbumes.



El crucero de Fronteras cósmicas.

Storyboard para una película de Peter Fleischmann (1986).

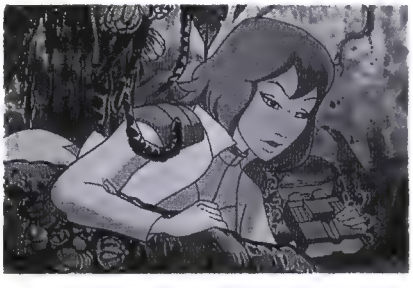


DISCÍPULOS Y LADRONES

A los treinta y cuatro años de su creación, *Valérian* sigue siendo la *space opera* más memorable e influyente del cómic europeo. Tanto por la consistencia de su universo, como por su longevidad, como por su repercusión en el modo de plantear y visualizar la ciencia-ficción, hay un antes y un después de ella. En una época de vacío y olvido del género, *Valérian* supuso un revulsivo que generó un renovado interés por la ciencia-ficción, tanto en Europa como en Estados Unidos, estableciendo de paso nuevos parámetros para el género. Veamos ejemplos.

Valérian está presente, al menos en la génesis conceptual, del *Dani Futuro* de Víctor Mora y Carlos Giménez, que empezó a publicarse en 1969, sólo dos años más tarde del primer episodio de *Valérian*. Está en *Yoko Tsuno*, colección de Roger Leloup cuyo primer álbum data de 1970 y que viene a ser como un *Valérian* que hubiese continuado por el camino infantil de aventuras *à la Spirou* de sus dos primeros episodios, con el añadido de que la heroína de Leloup sigue claramente la estela de Laureline. En cambio, la muy bizarra *Luc Orient* de Greg y Eddy Paape es prácticamente coétanea de *Valérian* (la primera aventura de esta serie, una especie de *Flash Gordon* a la europea, había empezado a publicarse en la revista *Tintin* en 1966, cuando Christin y Mézières estaban aún en Estados Unidos). Otra serie que sí recuerda demasiado a *Valérian* —aunque también a *La Guerra de las Galaxias*— es *Gigantik*, realizada por Víctor Mora y Josep Mª Cardona para el mercado europeo de finales de los setenta. Asimismo, *Valérian* está en gran parte de la historieta de ciencia-ficción adulta de los setenta y ochenta, tanto en los conceptos argumentales como en las referencias visuales. Pienso en algunas historietas de Juan Giménez, o en la obra de Rotundo y Barreiro *El Pescador*, que parece un *spin-off* de *La ciudad de las aguas turbulentas*; pienso incluso en el propio Giraud, que en los setenta retomó su personalidad de Moebius para subirse al carro del que había empezado a tirar Mézières. El estilo visionario de *Valérian* también tuvo un gran impacto en algunos historietistas norteamericanos. El caso más notorio es el de Walt Simonson, cuyo trabajo —magnífico, por otra parte— en las series Marvel *Thor* y luego en *Los 4 Fantásticos* presenta evidentes reminiscencias *valérianas*; de hecho, Simonson suele citar a Kirby y a Mézières como sus dos principales influencias.

Más allá de estas reminiscencias, también hubo plagios. Cuenta Mézières en una entrevista al fanzine *P.L.G.P.P.U.R* (nº 15, 1984) una jugosa anécdota sobre una historieta de Angus McKie publicada en *Heavy Metal* titulada *So beautiful, so dangerous*. En ella Mézières descubrió perplejo que McKie le había copiado íntegramente la página 6 (edición española) de *El embajador de las sombras*, una *splash* en la que aparecía por primera vez Punto Central. Tras enviar una carta a la revista sin obtener respuesta, Mézières consiguió la dirección de McKie y le escribió directamente. Éste le respondió disculpándose, expresando su admiración hacia Mézières e intentando justificar su plagio por el retraso en las fechas



El proyecto de animación de Valérian no pasó del episodio piloto (1991).

La taberna galáctica de El embajador de las sombras (1975).

de entrega. La cosa terminó amistosamente e incluso Mckie le ofreció el original a modo de compensación.

Pero la repercusión de *Valérian* no sólo alcanzó a la historieta. Su influencia también resulta decisiva en la estética del cine de ciencia-ficción contemporáneo. Ahí están las visiones de una tecnología orgánica que *Alien* presentó como "novedad" en el cine, las arquitecturas yuxtapuestas y los ambientes urbanos multirraciales de *Blade Runner*; incluso los insectos-arma de la reciente *Starship Troopers* de Paul Verhoeven parecen sacados directamente de *El país sin estrella*. Pero el caso cinematográfico más flagrante de "inspiración" en *Valérian* es el de la serie *Star Wars*: no hay que ser fan de Mézières para detectar parecidos más que sospechosos. La taberna galáctica del primer film, los edificios de Tatooine, la estética general de "*western* espacial" de la serie, el Halcón Milenario, numerosos diseños de personajes tipo Jabba The Hutt, Yoda o los Ewoks, entre un largo etcétera, son puro Mézières. El tema *Star Wars* es algo por lo que todavía le preguntan a Mézières, y aunque hoy le reste importancia al asunto, en alguna entrevista antigua confesaba que cuando fue a ver la primera película salió del cine "maravillado, envidioso... ¡y furioso!". De hecho, cuando le inquieren por una posible adaptación al cine de *Valérian*, contesta que no, que para qué, si ya está *La Guerra de las Galaxias*. Más claro, agua.

NO SÓLO DE *VALÉRIAN* VIVE ESTE HOMBRE

Comparativamente a otros autores de su quinta (por ejemplo, Giraud), Mézières se ha prodigado relativamente poco en la historieta, sobre todo si tenemos en cuenta los años de carrera que lleva ya este hombre. Aparte de las diecinueve aventuras largas de *Valérian* (contando un nuevo álbum que acaba de aparecer en Francia) y las pocas historias cortas del personaje, no hay mucho más. A las historias pre-*Valérian* antes comentadas —y que fueron recopiladas en el tomo *Mézi avant Mézières*, inédito aquí—, hay que sumar las que realizó durante los setenta para las revistas adultas francesas. En ellas publicó algunas historietas cortas con guión propio, casi todas ellas de ciencia-ficción y con el patrón típico de la época, esto es, 5-7 páginas con desenlace "sorpresivo" o moraleja. De ellas resulta especialmente simpática *Desert story* (*Historia del desierto*), publicada en 1977 en *Fluide Glacial*; menos gracia tiene la irrelevante *Tant qu´il y aura des hommes... (Mientras queden hombres...)*, un chiste malo de dos páginas aparecido en 1978 en la revista *(A Suivre)*. Algo más pretenciosas y espectaculares gráficamente resultan *Baroudeurs de l´espace* (1976) y *Retour à la nature* (*Vuelta a la naturaleza*, 1979), ambas publicadas en *Métal Hurlant*. Finalmente, un par de rarezas: *Mon Amérique à moi* (1974) y *Les vieilles histoires de Tonton J.C.* (1979), historietas cortas autobiográficas sobre su estancia en Estados Unidos aparecidas en las revistas *Pilote* y *Tintin*, respectivamente. Todas ellas fueron recopiladas en 1983 en el mencionado tomo *Mézières et Christian avec...* Además de todo esto, ha realizado incursionales ocasionales de tono humorístico en *Pilote* o *Fluide Glacial*, casi siempre de una sola página o viñeta.

Fuera del campo historietístico, Mézières sí ha trabajado profusamente como ilustrador para publicidad (de chocolates, del Canal +, del ferrocarril francés, de Bancos, de Salones farmaceúticos, hasta de...¡aspiradoras!), prensa (revistas como el *Playboy*

El taxi volante de El círculo del poder (1994).

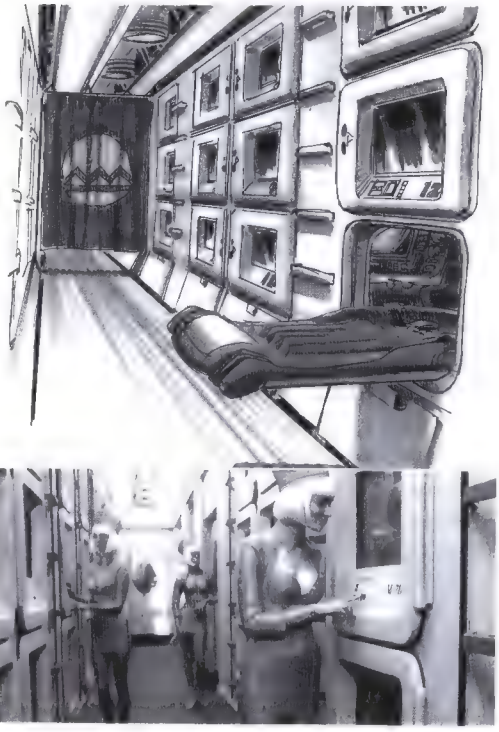
francés o periódicos como *Le Monde*), televisión y cine (se encargó del diseño de producción y los *storyboards* en un par de películas fallidas de ciencia-ficción). También realizó las ilustraciones interiores de *Lady Polaris* (Éditions Autrement, 87) una "novela gráfica" con textos de Christin en la que juntos recorrían los grandes puertos de Europa. Una amplia muestra de toda esta producción como ilustrador fue recopilada por Dargaud en *Les extras de Mézières* (1995), un magnífico tomo que permite disfrutar, entre otras muchas joyas, de su espectaculares ilustraciones en color directo de gordas pinceladas. Desde 1989 Mézières también se encarga de la "supervisión gráfica" (sic) de *Canal Choc*, una serie publicada por Les Humanoïdes Associés acerca de unos reporteros de televisión que investigan unos extraños sucesos fantásticos. *Canal Choc* está escrita por Christin pero NO dibujada por nuestro hombre, sino por un estudio de jóvenes dibujantes (Aymond, Labiano y Chapelle) que practican un estilo clónico a caballo entre Giraud, Rossi y el propio Mézières.

Tras su testimonial participación de dos páginas en el álbum colectivo *El Muro*, (publicado en 1990 para conmemorar la caída del Muro de Berlín), el director de cine Luc Besson, fan confeso de *Valérian*, recaba a finales de 1991 la colaboración de Mézières para el diseño de producción de un film de ciencia-ficción entonces titulado *Zaltman Bléros*, junto a un equipo internacional de dibujantes a los que luego se incorporaría también Moebius. Mézières aparca el álbum de Valérian que estaba realizando entonces, *El círculo del poder*, y acepta la oferta de Besson, realizando cientos de bocetos y supervisando al equipo de dibujantes. No obstante, a principios de 1993 el proyecto naufraga por lo de siempre, problemas de presupuesto; el equipo se disuelve y Mézières retoma el álbum de *Valérian*. En 1995, tras el éxito que obtuvo en Estados Unidos otro film de Besson, *Léon (El profesional)*, el proyecto para *Zaltman Bléros* obtiene la financiación necesaria y se pone en marcha nuevamente. Besson modifica sustancialmente el guión original para añadir ideas aportadas por Mézières, entre ellas el taxi volante y la ciudad del comienzo. El protagonista, Zaltman Bléros, pasa a llamarse Korben Dallas, será taxista y lo encarnará Bruce Willis; el film pasa a titularse *El Quinto Elemento* y se estrena finalmente en 1997. La película incorpora también otras ideas ya presentes en los álbumes de *Valérian*, como ese crucero interestelar de lujo, inspirado en la gigantesca nave-casino que aparecía en *Fronteras cósmicas*. Los dibujos e ilustraciones de Mézières para el film pueden verse en en el tomo de Dargaud *Les Extras de Mézières nº 2. Mon Cinquième Élément* (1998), inédito, cómo no, en castellano.

VALÉRIAN *FOREVER*

Valérian fue una serie precursora no sólo en estética sino también en su contenido, politizado pero no de un modo panfletario, sino irónico y hasta desenfadado. Un contenido que transmite valores como el rechazo a la guerra, a los sistemas militaristas y a aquellos que suprimen la individualidad; la simpatía por la diferencia y la desconfianza hacia el poder; el respeto a las diferencias raciales —los aliens de *Valérian* suelen ser tan o más "humanos" que los terrestres—; la admiración por una feminidad donde la belleza no está reñida con el coraje y la inteligencia, la parodia constante de los comportamientos machistas y agresivos; un contenido, en fin, que elude simplismos maniqueístas. En este sentido, es curioso observar la rápida evolución de *Valérian* en el tema "malos": desaparecido el villano de las dos primeras aventuras, apenas puede encontrarse

Diseño de decorado para la película El quinto elemento (arriba) y fotografía con el resultado final en pantalla (debajo).



luego en la serie algún malo-malo de verdad; no hay oponentes claros de nuestros héroes, todos tienen sus razones para actuar como lo hacen. Todos estos valores, y lo dice Christin, pudieron estar en la serie gracias a la sensibilidad de Mézières, a su capacidad para el análisis social desde un prisma visual, a su modo de entender la vida.

Tuve la suerte de conocer personalmente a Mézières en agosto de 1998 durante el primer Salón del Cómic de A Coruña. Allí descubrí que en él se daba ese rasgo que suele ser atributo de todos los verdaderos grandes dibujantes: la gentileza, la amabilidad y, sobre todo, la modestia. Mézières es alguien que le trata a uno de igual a igual, derrochando generosidad y sentido del humor, sin escatimar consejos ni explicaciones sobre sus métodos de trabajo o sus conocimientos del oficio, pero que a la vez resta importancia a su labor; alguien muy crítico con el trabajo de los demás pero también con el suyo propio. Alguien que nos enseñaba con el entusiasmo de un debutante su álbum *El huérfano de las estrellas*, entonces inédito y a punto de aparecer en Francia. En fin, una personalidad extrovertida y llana que puede adivinarse observando su dibujo cálido y amable, tal como hacen los grafólogos estudiando la caligrafía de cualquier persona.

En los últimos años, parece que la llegada a la edad adulta —y por tanto al poder adquisitivo— de nuevas generaciones que crecimos leyendo *Valérian* ha propiciado un nuevo *revival* de la serie: Dargaud ha tirado la casa por la ventana con nuevas ediciones fuera de colección de los álbumes *Par les chemins de l´espace* (1997), *Les Mauvais Rêves* (2000) y el Atlas Cósmico *Les habitants du ciel* (2000), éste último ampliado con 12 páginas nuevas. Por si todo esto no es suficiente para los fans, en agosto del pasado año apareció en Francia un nuevo álbum de Valérian, *Par des temps incertains*, que aún no he podido leer a la hora de finalizar estas líneas. U

MÉZIÈRES EN CASTELLANO

ÁLBUMES

Todos los álbumes de *Valerián Agente espacio-temporal*, a excepción de *Les Mauvais Rêves* y del último aparecido en Francia, han sido publicados en España por Grijalbo/Dargaud, si bien de forma muy desordenada. Por ejemplo, el primer álbum en castellano es *El imperio de los mil planetas*, cuando en realidad fue el tercero. A partir de *Metro Châtelet dirección Casiopea* sí se sigue estrictamente el orden de publicación original. Son en total 17 álbumes a los que hay que añadir el tomo fuera de colección *Los habitantes del cielo. Atlas cósmico de Valerián y Laureline*, también en Grijalbo/Dargaud. Algunos de estos álbumes se pueden encontrar saldados a buen precio. Actualmente los derechos de la serie están en manos de Norma Editorial; a ella por tanto corresponde la publicación tanto de posibles reediciones como de futuros álbumes, empezando por el recientemente aparecido en Francia, ya mencionado. Curiosamente, *Los espectros de Inverloch* apareció serializada en la revista *Cimoc* de la misma Norma a lo largo de 1984, un año antes de su publicación en álbum por Grijalbo/Dargaud.

HISTORIETAS CORTAS.

Historia del desierto. 5 páginas en blanco y negro, guión y dibujo de Mézières, doblemente publicada en las revistas *Cimoc* nº 49 y *Bésame Mucho* nº 1.

Mientras queden hombres... Guión y dibujo del autor. 2 páginas en blanco y negro aparecidas en *Cimoc* nº 55.

Vuelta a la naturaleza (1979). Guión y dibujo del autor. 8 páginas a color publicadas en la revista *Totem* nº 22.

El Muro. Dos páginas mudas a color en esta obra colectiva con sendas ilustraciones a toda página. El álbum fue publicado el mismo año por Norma Editorial en su colección Pandora.

El resto de material comentado en este artículo está inédito en castellano, pero puede conseguirse en su mayoría a través de www.amazon.fr o www.fnac.com.

EXISTEN AUTORES QUE NO SÓLO REHUYEN EL ETIQUETADO SINO QUE COMBATEN A MUERTE LA INERCIA CREATIVA, QUEMANDO FRUCTÍFERAS ETAPAS ANTES DE CONSOLIDARLAS ES EL CASO DE PACO ALCÁZAR, AUTOR GADITANO DE 31 AÑOS MARCADO POR LA INQUIETUD COMPULSIVA. TAMBIÉN POR EL ESPERPENTO ÉTICO Y ESTÉTICO QUE COMPONE SU PARTICULAR UNIVERSO COTIDIANO, TAN BIZARRO COMO RADICAL EN LAS PROPUESTAS QUE BRINDA DESDE PRINCIPIOS DE LOS 90 EN FANZINES VARIOS, EL RECOPILATORIO THE LOVESUCKS EXPERIENCE (1994) Y SUCESIVAS PRODUCCIONES INDEPENDIENTES, COMO ESCARBA, ESCARBA (1997) Y PORQUE TE GUSTA (1999) PARA SUBTERFUGE, ANTES DE PUBLICAR CON DOBLEDOSIS MOHO EN EL 2000 Y ACTUALMENTE TODO ESTÁ PERDIDO. EN ELLAS EJERCE COMO VOYEUR MALSANO AL QUE DISTANCIA SU DIBUJO RÍGIDO, FEÍSTA Y GEOMÉTRICO ADEMÁS DE UNA IRONÍA SALVAJE Y CASI CATÁRTICA. FRANCOTIRADOR VOCACIONAL. PACO ALCÁZAR PERSISTE EN URDIR INQUIETANTES FÁBULAS A CONTRAPELO DE LAS EDITORIALES PERTINENTES E INCLUSO DE SU PROPIO PÚBLICO. ENTREVISTA: YEXUS

paco alcázar

COMO VIVO EN NUEVA YORK, SIEMPRE LAS HAGO AQUÍ, PERO CUANDO VOY A MI HIJA, QUE VIVE EN MEN HA VEN, APROVECHO CUALQUIER RATITO PARA HACER "COSAS CREATIVAS" ALLÍ TAMBIÉN...

Cosas creativas; Arrrebato nº 1 (1992).

No sé hasta qué punto es habitual, pero mi padre compraba tebeos en los años 70. *Totem*, Guido Crepax... siempre ha habido tebeos cerca de mí. Lo primero que recuerdo que me impresionó fue *El Hombre Enmascarado*, después ya empecé a comprarlos yo solito, y fue lo típico: Bruguera, superhéroes, *Cimoc*, *Zona 84*... supongo que igual que mucha gente; una trayectoria bastante normal dentro de mi generación.

Aunque nací en Cádiz he vivido en Barcelona desde que tenía cuatro años. Estudié diseño gráfico en la Escuela Massana, aunque nunca me interesó realmente, lo hice como podría haber hecho Bellas Artes o cualquier otro tipo de cosa pseudo-artística. Me sirvió para conocer a un montón de gente, lo cual estuvo bien durante algún tiempo. Cualquier cosa que estudias, si te interesa mínimamente, te sirve, pero no es algo que esté muy presente en lo que hago. Bueno, quizás de una manera inconsciente, sí. A veces lo he pensado: posiblemente, si no hubiera estudiado diseño gráfico, si no hubiera tenido contacto con cierta gente... Es inevitable, todo te afecta y supongo que te deja una pequeña huella.

Comencé a publicar en fanzines. El primero que tuvo un poco de repercusión, al menos en Barcelona, fue *Arrrebato*; allí coincidí con bastante gente que empezaba entonces, como Monteys o Álex Fito, unos cuantos que nos juntamos alrededor de los que llevaban la librería Newton y que querían hacer un fanzine con cierta calidad. Lo diseñaba Juan Carlos Gómez, el de Camaleón. Estuvo curioso, aunque como fanzine tampoco acabó de funcionar; fue algo bastante complicado y, como todos estos saraos, duró tres o cuatro meses. Algunos de los que estábamos allí seguimos después haciendo cosas, pero en aquel momento fue un poco caótico.

Mi estilo por aquel entonces, hablo de principios de los noventa, era bastante diferente y realmente no tenía mucho que ver con lo que hago ahora. Aunque tampoco sé muy bien lo que hago ahora [risas]. Tenia ya ese humor negro que siempre me ha gustado bastante, pero gráficamente era muy distinto, nunca he estado ligado a una manera de dibujar muy precisa.

Luan Mart me conoció en el Salón del Cómic cuando yo estaba en *Arrrebato*, miró mi carpeta y encontró lo que tendría que ser parte del *Escarba, escarba*. Le gustó bastante, me pidió más material como aquel y comencé a publicar en el *MonoGráfico* aquellas tiras algo salvajes. Un poco más tarde lo recopiló en un minitebeo, *The Lovesucks Experience*, que hoy está superagotadísimo, aunque yo no estoy seguro de que tuviera una distribución muy normal. El caso es que el fue el primero que se fijó en lo que hacía. Después conocí a Borja Crespo, que llevaba el *Burp!* y me pidió también material, así que empecé a publicar en

LA VIDA ES CORTA (SI ERES UN GUSANO)
HOY ME HA PASADO ALGO CURIOSO...
ESTA MAÑANA HA LLAMADO A LA PUERTA UN NIÑO...
...IBA CON SU FAMILIA DE EXCURSIÓN...
...Y SE HABÍA PERDIDO...
DESPUÉS DE DARLE UNA BUENA PALIZA...
...LO HE VIOLADO Y TROCEADO LENTAMENTE CON UNAS TIJERAS...
...Y AQUÍ VIENE LO BUENO...
...¡DESPUÉS ME HE COMIDO SUS CACAS!

The Lovesucks Experience (1993).

un montón de fanzines de aquel entonces, mediados de los noventa, como *2000 Maníacos*, *La Comictiva*, *Subterfuge*... Fue una época en la que estuve publicando en más fanzines de los que yo conocía [risas]. Las tiras que hacía en aquel momento eran bastante atractivas para un fanzine: cortas, blanco y negro, sin continuación, impactantes, con un estilo gráfico bastante inconfundible... y la verdad es que funcionaban muy bien.

Aquello de la "línea tremenda" creció paralelamente a mí. Pero, ya lo dije en aquel momento, aunque yo me llevaba muy bien con Borja, Ladrón y Enrique López, ellos eran esa "línea tremenda", como se autodefinían, y yo era otra cosa. Lo que ocurre es que al tratar un tema parecido se me metió a mi también en el mismo saco. Mis tebeos no se podían calificar de gore, eran otra cosa, si acaso un "gore psicológico", aunque yo creo que mi trabajo sí gustaba a los fans de la "línea tremenda". Incluso ahora, mucha gente que sigue comprando mis tebeos, quizá busca un poco ver si vuelvo a hacer aquello. Porque otra de las cosas que tiene el dibujar tebeos es que nunca sabes realmente quién te lee, sobre todo al nivel que dibujo yo. Siempre te preguntas: "Pero ¿esto quién lo compra?" Y, sí, cuando encuentras algunos, por ejemplo en un salón de cómic, bastantes de ellos son aficionados al gore, lo que siempre me extraña un poco porque no me acabo de ver muy cercano al tema.

La "línea tremenda" no creo que aportara mucho, la verdad. Fue una cosa divertida, más que para el público para los que estaban un poco dentro. Posiblemente, visto desde la lejanía del tiempo, aportara algo de espontaneidad a un panorama un poco seco y aséptico. En esa etapa que fue desde finales de los 80 a mediados de los 90 en que parecía que nadie sabía muy bien hacia donde tirar, esta gente quizá cumple una función de hacer algo políticamente incorrecto y gamberro, de darle un poco de vidilla al mundo éste de los tebeos que tiende a ser bastante aburrido y ombliguista. Y no solo de los tebeos, también hubo cine, música, animación...eran gente joven que hicieron muchas cosas pero, analizando realmente esa movida, yo no me considero demasiado fan de lo que han hecho. Me considero más un amigo que ha estado ahí y le ha hecho cierta gracia esa falta de pudor y seriedad.

Supongo que la "línea tremenda" ya terminó y, si no, lo mejor que pueden hacer es terminarla. Porque esto tiene gracia si dura lo justo, pero la broma no da para mucho más. A mí tampoco me apetecía en determinado momento seguir por el mismo camino, tirarme más hacia lo violento explícitamente, porque me parece que ese discurso tiene gracia hasta cierto punto. No lo digo porque te puedan tomar en serio sino porque dejas de tener más cosas que contar. Creo que siempre que haces algo te tienes que plantear hacia dónde quieres ir o probar algo nuevo simplemente por probarlo, aunque no sepas muy bien cómo va a terminar. Yo creo que a ellos sí que les ha faltado eso, tener el recurso de darle la vuelta a la broma o hacer cosas diferentes.

Inédito de los tiempos de Escarba, escarba.

Conocí a Natxo Allende de una forma totalmente casual, que no tenía nada que ver con los tebeos. Él me habló de su revista [*La Comictiva*] y empecé a enviarle cosas, justo coincidiendo con ese momento en que estaba publicando en un montón de sitios. Lo que ocurre es que realmente yo no he estado implicado con ninguno de los fanzines o publicaciones en los que he colaborado; siempre he enviado mi material y ellos han hecho con él

Viñeta de una de las dos historias que quedaron fuera de Todo está perdido. Sólo se publicaron en La Comictiva.

lo que han querido. Y con Natxo pasaba un poco lo mismo: él escribía a los colaboradores, proponía algún tema y yo... [risas] ... siempre pasaba absolutamente de lo que se suponía que tenía que ser el monográfico y enviaba lo que a mí me parecía. Y él siempre lo ha respetado. A menudo le han criticado el haber sido un poco egocéntrico y también que la dirección del fanzine fuera como muy correcta y sin buscar problemas, sobre todo haciéndose en el País Vasco y como una especie de contraposición al *TMEO*, pero sin embargo mis historias jamás las ha retocado, jamás me ha dicho: "Esto es demasiado fuerte". A mí realmente me parece que lo que hizo Natxo Allende era interesante, era una propuesta que hubiera debido salir bien, una respuesta a *El Víbora* que a la larga sería muy sano que apareciera. Y supongo que Natxo lo intentó, no sé hasta qué punto bien o mal, pero por lo menos lo intentó, cosa que mucha gente no puede decir.

Supongo que mi paso a las independientes viene un poco con Borja [Crespo]. Él está haciendo un fanzine, de pronto pasa a Subterfuge, donde le hacen encargado de los tebeos, y de una manera muy natural me pide colaboración. Yo le envié material de Porque te gusta y al final decidí completar lo que ya tenía y hacer un tebeo con todo ello. El de *Escarba, escarba* actuó un poco de puente, porque Subterfuge ya había publicado algo de Ladrón y Enrique López, pero Borja aún no estaba dentro. Mientras él pasaba a Subterfuge apareció el *Escarba, escarba*. Tuvo una distribución muy mala y la verdad es que me molesté un poco, porque no llegó a las librerías hasta mucho después de publicarse, fue como bastante caótico. Sin embargo, confié en Borja y dejé que *Porque te gusta* lo publicaran ellos también y tuvo una distribución más normal y un resultado más positivo.

Creo que que hacer un tebeo como los que he hecho con Dobledosis o Subterfuge sería casi imposible con una editorial como La Cúpula. No creo que esté dentro de su campo editorial el encargarle a un dibujante un tebeo y que haga lo que le dé la gana. Como yo no me planteo ser un profesional ahora mismo no creo que lo que me apeteciese fuera satisfacer los gustos de un margen de público que se supone que es el que tiene que leer mis historietas; por lo que yo sé no tendría la libertad que a mí me apetece para dibujar un tebeo. Aparte de razones de formatos y cosas así, ya que cuando estás fuera eres completamente libre. Por ejemplo, mi más reciente trabajo, hubiera sido completamente impensable con La Cúpula. Aunque tampoco estoy diciendo "me niego". Ahora mismo tampoco necesito publicar en La Cúpula, pero si decidiera profesionalizarme, intentar sacar más dinero o de alguna manera promocionar un poco mi trabajo, no me quedaría más remedio que intentar publicar en esa editorial o en otra más importante, cosa que no me parece nada malo.

Tampoco pretendo ser minoritario. A mí lo que me apetece es publicar, de una manera digna y con una distribución adecuada, lo que yo quiera. Si eso lo puede hacer La Cúpula, perfecto, pero como a mí me parece que ahora no lo puede hacer, pues tampoco me lo planteo mucho. Y si encuentro una minoría que esté dispuesta a hacer eso por mi trabajo, de la manera que yo quiero, me da igual que se llame La Cúpula, Dobledosis o Subterfuge, no tengo demasiadas manías. Mi público no sé si existe, pero no creo que vaya a ser mucho mayor de lo que es ahora. A un autor que va dando bandazos y es tan imprevisible nunca lo va a querer una gran editorial, eso está claro.

¿NO LO ENTIENDE? ¡CONTESTE! ¿NO LO ENTIENDE?
¿ES QUE NO LO COMPRENDE? ¡VAMOS A MORIR TODOS!
¡VAMOS A MORIR TODOS!
¡VAMOS A MORIR TODOS!
FIN

Porque te gusta (1999).

Me parece que las independientes son una respuesta natural. Porque es impensable que el cómic español, digamos adulto y underground, esté en manos de una sola editorial y está bien que surjan estos pequeños intentos de competencia. Lo que ocurre es que normalmente se hace con bastante poca vista. Lo ideal es que hubiera una respuesta un poco más organizada a lo que es La Cúpula, que maneja el círculo de tebeos en que yo estoy metido, pero todos los proyectos se quedan cortos de una pata o de otra. O son unos piratas que no pagan a los autores o publican muy mal el material o no distribuyen, por lo que para La Cúpula no suponen ningún problema, no son competencia.

El tema de la retribución económica en las independientes también es bastante penoso. Estamos hablando de un trabajo. Lo que ocurre es que se da por sentado, y posiblemente los autores tengamos gran culpa de ello, que lo que hacemos no es un trabajo sino una rama del onanismo y por ello es indigno de ser pagado. Yo reconozco que soy el primero que ha trabajado gratis o prácticamente gratis y no ha perseguido mucho a la gente para que le pague, y esto es algo general en todos nosotros. Claro, a determinada edad esto no es un problema: cuando tienes veinte años te da igual publicar un tebeo gratis, que es lo que siempre te ha gustado, pero cuando empiezas a buscar trabajo es impensable. Por ello, el noventa por ciento de la gente que ha empezado conmigo, lo ha dejado. O empiezan a publicar en una revista seria o se dedican al diseño gráfico o a la ilustración, a cosas que mueven dinero. Tú publicas una ilustración y te dices: "¿Cómo he podido malgastar meses y meses haciendo un tebeo si por un dibujo me han pagado más que por todo ese tebeo

"Prácticamente no hago bocetos antes de una historia, así que no tienen mucho interés. Me hace mucha más gracia guardar los guiones".

Moho (2000).

NO SÉ, TÍO... MÁS UN JUEGO DE MARRAS, UN TÍO SE QUE ESTÁ CLARO QUE LA TÍA QUIERE ALGO.
SÍ, ES UN TÍO RARO DE LA OSTIA, Y YO PARA DE MALDAR ME ES HORRIBLE Y ADEMÁS, CREES QUE TÍO ESTÁ MUY BIEN DE LA CABEZA
MOHO
HOMBRE, AYER LA LLAMÉ POR TELÉFONO, EH, Y NO SÉ QUÉ ME PASÓ, NO PODÍA HABLAR, ME QUEDÉ MUDO, SIN PALABRAS, ME ESTOY VOLVIENDO LOCO, ¿SABES LO QUE ES ESO?
NO SÉ, COMO UNA PUTADA, PODÍAS HABER LLAMADO POR TELÉFONO CUANDO O... VOS ME AGARRASTE CUANDO ESTABA CON MIS COSAS Y MARDEÉ, ME DIJO QUE VOY A LA MAR A LA PUTA!
¡OIDE!, AQUEL TÍO FUE CONMIGO A CLASE
UF, PAGO DE SALVARLE, NO, NO ESTOY PARA ESCUCHAR LO BIEN QUE LE HA IDO EN LA VIDA A NADIE
¡PERO QUÉ MIERDA! ¡JUSTO TIENE QUE BAJARSE EN ESTA PARADA!
BUENO, POR SUERTE NO ME HA VISTO
PACO ALCÁZAR

Historia descartada de Moho.
"¡Me dijeron que era igual que una de Monteys!"

junto?". Es lógico que no haya gente joven a quien le apetezca hacerlo o que el que publica dos cosas se busque otra ocupación, es absolutamente lógico.

Publicar en una independiente, eso sí, a mucha gente le ha servido como trampolín. Me parece estupendo, porque también se puede decir: "De acuerdo, no me pagas pero a mí esto me sirve como una especie de inversión". Y está bien, es una opción. Y no sólo hacia *El Víbora*: ahora mismo parece que *El Jueves* se está abriendo un poquito y está cogiendo a gente algo más arriesgada. Y esta gente sí que cobra, y bastante bien. Dentro de unos años nos daremos cuenta de que esto igual ha sido más importante de lo que parecía; en el momento en que surgieron las independientes parecían una rama mal organizada de los fanzines pero, sí, realmente están apareciendo muchos dibujantes de historieta comercial que han empezado ahí. Lo que ocurre es que yo no quiero hacer ni tebeo comercial ni nada que no me apetezca. Soy así de intransigente. Es decir, a mí dibujar en general no me gusta, y no dibujaría cualquier cosa. Como me resulta bastante pesado, sólo soy feliz cuando dibujo algo cuyo resultado me satisface. Por lo que no me apetece que me encarguen ahora una historieta sobre cualquier cosa, no encajo en ese tipo de dibujante. Me parece todo lo respetable del mundo, por supuesto, pero yo ahí no encajo para nada. Prefiero ganarme la vida de cualquier otra manera y dibujar siempre lo que yo quiera, ser un poco anárquico en este sentido. Por eso digo que todo esto está muy bien como trampolín si te quieres dedicar realmente a ello pero, con las condiciones que se dan ahora mismo en España, para el tipo de tebeos que yo hago es imposible ser profesional. Por eso no me interesa serlo, ya que significaría cambiar completamente mi perspectiva de trabajo.

Mis tebeos son un poco fríos y distanciados. La verdad es que no me suelo implicar mucho en las historias. No soy un autor nada biográfico, aunque haya muchas cosas que tienen relación conmigo, pero me gusta esa especie de artificialidad en la narración.

Moho era un poco el darle la vuelta al *Escarba, escarba*, que era mucho más directo, y hacer algo que me apetecía: introducirme un poco más en la violencia pero desde un punto de vista más cotidiano, a la vez que menos directo; desde un punto de vista de cámara indiscreta más que vivirlo en primer plano. A mí me gusta el cine, y ese tipo de películas que abusan de la

"Un par de cosas con seudónimo para cierto fanzine ultrasecreto".

steadicam o de los primerísimos planos por lo general me suele aburrir; prefiero una cierta gelidez, algo un poco más espartano que concentre realmente la atención en lo que se está contando y no en la forma. Y yo persigo un poco esto, que la gente se dé cuenta de que los comportamientos de los personajes son salvajes aunque no hagan ningún tipo de barbaridad física, más que buscar una especie de efectismo sangriento. Supongo que me interesa más el mal rollo de la gente que nos rodea que no la barbaridad, que me parece que desaparece de la memoria en cinco segundos, porque estamos muy saturados de este tipo de información y de violencia gráfica. En este sentido me considero un dibujante más literario que gráfico. Yo, dibujando, no soy especialmente brillante, y me interesa más hurgar en mi faceta de contador de historias que en la de dibujante. Se trata de lo que podría hacer también Miguel Ángel Martín en un momento dado, el no utilizar dos armas a la vez, la gráfica y la narrativa, para que el mensaje quede más claro: concentrarte sólo en un aspecto y el dibujo dejarlo un poco solapado, algo menos llamativo. Me refiero a cuando saca, por ejemplo, unos niños que podrían ser protagonistas de una ilustración infantil hablando de mutilaciones y cosas parecidas.

LA BOLA
¡NIÑO DESAPARECIDO!
JAIMITO PI SE ESFUMO ANOCHE MIENTRAS DORMIA EN CASA DE SU CARO TIO. SE BUSCA A LOS DESALMADOS QUE BLA...BLA...
¡BRR!¡CUANDO ACABEMOS LE VOY A RETORCER EL PESCUEZO, MARCIANO IDIOTA!
¡QUE HORROR, QUE HORROR!
VÑZ

ES POSIBLE QUE, DEBIDO AL CARÁCTER MAYORMENTE ¡IMPOPULAR DE LA COPROFAGIA, SUS COMPAÑEROS DE JUEGOS SE NIEGUEN A COOPERAR CON UD.; EN ESE CASO, INTENTE CONVENCERLOS POR LAS BUENAS Y, SI ESTO NO SURTE EFECTO, ¡PÉGUELES
Alcántara

El humor es básico en mi obra. Yo no concibo hacer un tebeo sin humor ni ahora ni nunca. Ni siquiera me gusta ningún dibujante o director de cine, o músico inclusive, en cuya obra no sea importante el humor. Para mí es importantísimo. Y el humor no significa que te rías en cada página ni mucho menos, me parece un concepto mucho más amplio y más importante; realmente es básica la distancia y la inteligencia que pueden resultar de una página con humor. Pero hay que tener mucho cuidado. Por eso cuando terminé *Escarba, escarba* y me planteé hacer otra cosa, pensé que no podía seguir por ese camino, había que buscar algo diferente, porque me parece muy lastimoso alargar un chiste, pierdes el tiempo. Los tebeos que he publicado hasta ahora y los futuros son bastante diferentes entre sí, no sólo gráficamente, y así quisiera seguir. Para eso es fundamental el humor, el darle la vuelta a tu forma de ver las cosas, que normalmente es siempre la misma, o al menos la mía lo es desde el primer tebeo. Cambia la expresión, el cómo dices las cosas, y eso es muy importante, porque al hacerlo te vienen nuevas ideas.

El estilo de *Escarba, escarba* o el de *Moho* es muy cerrado en sí mismo, no puedes contar según qué cosas, no me servía para lo que quería contar en *Porque te gusta* o en *Todo está perdido*. Si te ciñes a un estilo gráfico tan extremo y radical como el de *Escarba*... al final tienes que acabar dando vueltas sobre lo mismo y eso me parece muy aburrido. Ese es un estilo muy hermético, quizá sea

TODO ESTÁ PERDIDO
PACO ALCAZAR
¡OH, ARMANDO, DESDE QUE NOM BRAMOS A TU MAMÁ EL PROFESOR DE MATEMÁTICAS LOS NIÑOS DICEN HORRIBLES MENTIRAS SOBRE TÍ!
¿SÍ? ¿QUÉ MENTIRAS SON ESAS?
PUES DICEN QUE ESTÁS LOCO, QUE ERES VIOLENTO AGRESIVO Y UN OBSESO SEXUAL!
¿QUÉRA POSIBLE? ¡MAÑANA MISMO MATARÉ A ESOS PEQUEÑOS HIJOS DE PUTA CON MI PENE DOBLE!

Todo está perdido (2001).

Versión en blanco y negro de la portada de un single para El Vez.

el más personal ya que es el más reconocible, y creo que lo conservaré porque es muy característico, pero no me gustaría repetirlo siempre. Aunque a su manera también va evolucionando, porque yo me doy cuenta de que no tienen nada que ver las primeras tiras que hice con lo último. Igual cada vez es más gráfico y menos descriptivo; no te das cuenta pero vas quitando elementos que te sobran a medida que vas madurando. Sería lo ideal, no seguir haciendo el mismo tebeo que cuando empezabas, algo de lo que yo me he propuesto huir. Y creo que eso es lo sano porque los dos únicos motivos que te pueden arrastrar a ello son la mediocridad y el dinero; respecto a la mediocridad, espero no resultar afectado por ella... y el dinero [risas] no es mi problema. Una vez sí que lo pensé: si el estilo del *Escarba, escarba* tuviera mucho éxito, para mí no sé hasta qué punto seria traumático, porque repetirme hasta la saciedad haciéndolo sería realmente desasosegante.

Todo mi trabajo nace de una forma muy espontánea: voy a hacer algo diferente o voy a contar algo que no tiene nada que ver con lo anterior, que no es exactamente lo mismo, y voy a contarlo de otra manera, a utilizar otros recursos gráficos. Lo último que he hecho significa romper la baraja y aprender un nuevo estilo. Cuando dominas una forma de dibujar es bastante terrible comenzar una página y saber qué pinta va a tener cuando la termines. A mí me gustan esos tebeos donde lees la primera página, llegas a la última y el estilo ha ido evolucionando contigo. Me viene a la cabeza, por ejemplo, *Ed the Happy Clown* de Chester Brown, que empieza de una manera casi amateur y acaba dominándolo todo absolutamente. Claro, también hay muchas cosas que, hagas lo que hagas, están ahí, permanecen, son inherentes a ti y no te puedes deshacer de ellas, aunque esté muy bien intentarlo. Y al empezar desde cero te das cuenta de las cosas que son parte de ti y que puedes intentar evitar.

Como lector, me gustan Blanquet, Daniel Clowes, Peter Bagge, Charles Burns... Son nombres bastante evidentes, pero es que encuentro menos gente que cuente algo interesante de lo que quisiera, quizá por falta de información. Puedo leer a Seth o a autores de L´Association y hay cosas que me gustan mucho, pero que me afecten, que se conviertan en parte de lo que a mí me parece esencial, hay pocas. A veces me influye más el cine. Me gustan los cómics que tienen relación con lo que hago, que a su vez se relaciona con por dónde me muevo. Es decir, hace unos años me gustaba Frank Miller; entonces sí que era una parte de mí. O Moebius... Tengo decenas y decenas de tebeos de Moebius, que cuando tenía 18 años era Dios para mí. Pero vas evolucionando y lo que antes era parte de tu equipaje ya no lo es. También podría hablar de muchos autores que después he redescubierto y me encantan, gente como Martí Riera, del que en su momento yo no era lector y ahora me parece muy interesante.

En cuestión de cine me interesa mucha gente. No voy a descubrir nada, pero me encanta Scorsese. También Jim Jarmusch. Igual no tiene mucha relación con lo hago, pero me parece un tipo del que se pueden sacar muchas cosas. Me encantó *Henry, retrato de un asesino*, de John McNaughton, que parece la película más evidente para que me guste a mí; me pareció que cuenta una historia tremenda de una manera bastante espartana y sin abusar

Ilustración inédita.

de nada. También me gustan mucho los hermanos Coen. aunque no son para nada el tipo de historias que yo cuento. Por supuesto, me interesan muchas cosas de Lynch y de Cronemberg, me entusiasman un montón de sus películas, aunque tampoco tengo ningún tipo de obsesión con ellos, me puede influenciar Scorsese lo mismo que Lynch.

No paro de hacer música. No sé si decir que eso es lo que más me gusta, pero es con lo que más disfruto casi seguro: posiblemente escucho más música que leo tebeos. Con Henderson Faith dábamos conciertos a mediados de los noventa, y ahora mismo estoy en un grupo de bajista y formo parte de otro, donde grabamos por correo Miguel Núñez y yo, llamado Humbert Humbert, que era el protagonista de *Lolita*; nos enviamos cintas y cada uno va metiendo sus cosas. Y desde hace muchos años tengo proyectos personales que grabo en solitario y con diferentes grupos: Funnier Than Suicide, Los Superasesinos y Black Beethoven.Yo mismo edito la música en compact y mi discográfica se llama Mal Amigo. Para mí la música es importantísima.

Todo está perdido es algo bastante raro y que se despega de lo que he hecho hasta ahora, creo que no tiene mucho que ver. Salieron dos páginas en *La Comictiva* hace ya bastante tiempo, que finalmente tampoco aparecen en este álbum, pero eran con los mismos personajes. El estilo gráfico es más realista que hasta ahora; al principio intenté dibujar como Boixcar, pero cuando comprendí que era imposible ha evolucionado hacia una especie de "realismo frío", algo bastante impersonal, que era lo que yo buscaba. Lo empecé hace cuatro años. Lo iba dejando y tomando por rachas: en medio hice *Porque te gusta* y *Moho*. Igual estaba nueve meses sin dibujarlo, tres meses dibujándolo... y ahora ya tenia ganas de terminarlo y verlo todo junto publicado. Es una historia bastante extraña y surrealista que no sé cómo se tomarán mis lectores habituales, caso de que existan. A mi me gustaría que esos lectores fueran evolucionando conmigo, o si no, directamente, que fuera otra gente. Es algo que disfrutarán más aquellos a quienes gusta que los autores les planteen nuevas vueltas de tuerca que los que esperan la segunda parte de otro tebeo.

Porque en el momento en que emites un mensaje y lo recibe una gente, se crea el problema de que esa gente quiere seguir siempre recibiendo el mismo mensaje: el noventa por ciento de los espectadores de cualquier manifestación artística quiere siempre que le des lo mismo; el noventa por ciento siempre consume un tipo de cosas y cuanta menos variación posible, mejor. Así que, si el público no quiere cambiar, lo ideal es ir cambiando de público.

Mecanismo blanco en principio será una página mensual a color y el protagonista es el Doctor Lázaro, un neurocirujano que trabaja los fines de semana como repartidor de pizzas. Estoy muy contento de como están quedando las páginas porque, aunque tienen una primera lectura muy humorística, creo que si sabes leer un poco entre lineas te darás cuenta de que estoy intentando hablar de un montón de cosas más. También estoy contento del dibujo y del color, con el que me echa una mano Miguel B. Núñez.

Respecto a mis próximos proyectos, a finales de enero debería salir una revista que hemos coordinado Miguel B. Núñez y yo. Se llama *Recto* y saldrá acompañada de un CD de nuestro grupo Humbert Humbert. También este año espero que salga otro proyecto mío; se llamará *Mal amigo* y será una revista completamente dibujada por mí. Desde aquí quiero dar la orden mental a los lectores de esta entrevista para que se compren las dos cosas. Y que les gusten. U

¿HAY VIDA DESPUÉS DE ALTUNA?

Santiago Suárez
santiago@tacovin.com

Buenos días, U. Soy un aficionado a vuestra revista pero desde hace meses desconozco si continuáis con vida. La razón es muy sencilla, la última revista que he adquirido es la número 22 correspondiente al especial sobre Horacio Altuna (más o menos en Febrero de 2001), ¿tenéis más números editados después de éste? ¿Cuántos? Cómo los puedo conseguir, ¿quién es vuestro distribuidor en Tenerife?

DESPERTARES

José Antonio Salvado Castro
Brión (A Coruña)

A quien corresponda:
En primer lugar no sabía muy bien a dónde enviar esto. Estaba en dudas de si llamar antes a los hospitales para saber en cuál de ellos estaba ingresado el pobrecito (sí ya sabéis, el U) y allí alguno de los que lo visitan se la leyese y tal. Pero supongo que a su domicilio seguirá yendo alguien para que no se le acumule la correspondencia, no vaya a ser que algún mangui se dé cuenta de que está vacío, le entre en el piso y lo robe. En fin, es aquí a donde envío la carta.
Las noticias sobre la salud del chavalote no eran muy buenas (y todos sabíamos que por no sé qué rollos de genética, a los de este tipo les es bastante con llegar a la jubilación sin demasiados sobresaltos), pero ahora que he oído que está en coma terminal. ¡Qué putada, joder! ¡Tan joven, tan lleno de vida, con tanto aún por vivir, y... esto! ¡Mierda, hombre! Con la de cosas que nos había contado. A veces se ponía un poco pesado el pobre, pero le perdonábamos, porque claro, tenía tanto que decir, que parecía que las palabras se le escapaban por las orejas. Y lo buen conversador que era, que lo mismo te hablaba de tebeos, que de política, que... ¡qué se yo! Pero ya se sabe, estas personitas, arriesgarse a caminar tanto... alguna vez tenía que pasar.

Sea Santiago o cualquier otro quien abra el sobre, que le lean la carta, que le den ánimos para que no se rinda, para que siga luchando. Supongo que habréis oído lo de la gente que está en coma y que oye lo que le dicen los que están con él. Pues igual, vosotros igual, dale que dale. Nunca se sabe, si le hablan mucho, igual sale adelante, aunque quizás no quede bien del todo (igual se queda en los huesos, como los de los campos de concentración, o con dificultades para andar, pero cualquier cosa mejor que lo de ahora).
Me quedo sin nada que decir. A todos los que estuvisteis a su lado este tiempo, sólo daros las gracias por intentar cuidarlo lo mejor que pudisteis y un abrazo. Espero que nos veamos pronto.
PD: Por si U vuelve en sí y queda lo suficientemente fuerte como para retomar sus anteriores labores, pedidle que haga un dossier de esos que hacía tan bien sobre Moebius y otro sobre la Editorial Valenciana. Hasta luego.

EL CORREO DE U
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
u@dreamers.com

No es de extrañar que la mayoría ya nos diérais por muertos y enterrados, cuando no en avanzado estado de putrefacción. A lo tonto a lo tonto se nos ha pasado el 2001 casi sin darnos cuenta, y casi también sin darnos cuenta hemos vuelto a superar nuestro periodo de ausencia de las librerías; efectivamente, desde la aparición de aquel último número dedicado a Horacio Altuna han pasado nada menos que once meses. Las causas de este

larguísimo hiato son múltiples, pero pueden resumirse perfectamente en dos: el cansancio al que hacíamos referencia en nuestro último editorial, y las dificultades propias del proceso de renovación necesario para asegurar la supervivencia de la revista. Un proceso que iniciamos al dar el paso a la autoedición, y que ha ido concretándose paulatinamente a lo largo del pasado año con el cambio de director (que no de dirección), la adición de nuevos colaboradores (ocho serán los que debuten entre este número y el siguiente) y la creación de nuevas secciones (la primera, Arsénico, por compasión, de estreno en estas mismas páginas). Una vez finalizado dicho proceso, henos aquí de nuevo. Lamentablemente, la demora en la aparición de este número ha provocado que algunos de sus contenidos queden algo desfasados; el texto de Ray Mescallado es de marzo del año pasado (aunque el trasfondo del mismo siga siendo vigente; de ahí su inclusión) y el de Pere Joan fue escrito dos meses antes de que Intervés Ediciones publicara sus primeros tebeos. Por lo demás, hemos intentado compensar este hecho procurando que la mayoría de las reseñas fueran completamente actuales. Gracias a todos los que os habéis interesado por nuestra salud en estos últimos meses.

AL GRANO
Juan A. Luque.
claj@eresmas.com

Hola. Quiero saber si saldrá algún numero mas de U y si es así cuándo lo tendréis, gracias hasta otra y adelante.

Efectivamente, saldrá otro número del U aparte de éste que tienes entre las manos. Esperamos poder editarlo en mayo (¡de este mismo año!). Más allá de eso, ya no podemos asegurarnos nada. Aún está por ver si esta resurrección es definitiva o únicamente un último estértor. Ganas de seguir no nos faltan, pero…

LA SAGA DE LOS AZNAR
Johnny Fanboy.
jfanboy@hotmail.com

Enhorabuena por la revista. Os escribía en relación con un tema muy concreto. Entre otras cosas yo soy fanático de los cómics y de "Caiga quien caiga", el programa del Wyoming y compañía en Tele5. ¿Y qué tendrá que ver una cosa con la otra?, os preguntaréis. Nada, pero el pasado domingo día 4 de noviembre, Wyoming y sus colegas dedicaron unos segundos de cachondeo a un viejo tebeo de ciencia-ficción titulado Luchadores del espacio: La saga de los Aznar, debido a la sorprendente coincidencia con el apellido del actual inquilino de la Moncloa. Ávido de más información sobre ese ignoto tebeo que los reporteros de negro utilizaban para mofarse de la "saga" del Aznar real en torno al interminable culebrón de su sucesión, mandé un e-mail a CQC. Amablemente, me dijeron lo que sabían sobre la citada publicación: se trata de un tebeo español publicado por Editora Valenciana a partir de 1974, se puede conseguir fácilmente y a precio muy asequible en librerías de cómics de segunda mano (ellos lo consiguieron en una de Madrid), el autor o autores no constan, pero está basado en una serie de novelas populares de los 50 firmadas bajo el seudónimo de George White. Sobre estas novelas, me dieron la dirección (www.silente.net) de una página muy interesante dedicada a la ciencia ficción española, donde hay bastante material sobre esta saga, al parecer todo un clásico dentro de la producción autóctona del género. En la red hay abundante información sobre las novelas, pero sobre el cómic, ni flores, lo único que encontré fue una referencia en el catálogo virtual de www.totcomic.com y nada más. En fin, que pensé que todo esto podría interesar a alguien. Chao.

LA VACA QUE RÍE
Pelayo Romero Maier.
Sevilla

Hace ya una infinidad de tiempo que no se sabe nada de la revista U, muchos de vuestros incondicionales estamos esperando una nueva entrega de vuestro sudado trabajo. Espero que no lo hayáis abandonado, o por lo menos la distribución en Sevilla. Espero veros pronto en el stand de novedades marcando el ritmo de lectura. Supongo que la mejor forma de enterarme de esto sería por e-mail, pero si hubiese mandado un correo electrónico no podríais haber disfrutado de la tercera entrega de Los Chicos Vaca. Espero que os anime un poco.

Los Chicos Vaca es el nombre del fanzine de humor realizado y editado por Pelayo. Si queréis recibir información al respecto, podéis escribirle a pelayoayo@yupimail.com

reseñas

La ascensión del gran mal

Colección BD: Arq y Lapinot

Diario de un álbum

I's

Maus

La revolución de los cómics

DIARIO DE UN ÁLBUM
Dupuy y Berberian
Planeta-DeAgostini

Es curioso cómo a veces las cosas más sencillas, los sentimientos más universales, son a menudo los más difíciles de poner sobre el papel con un mínimo de credibilidad. Algo tan simple como una conversación entre dos amigos sentados en un bar intercambiando chanzas y camaradería suele perder toda su gracia y sentido en el preciso instante en el que cambia de contexto y se ve segmentado en viñetas. Sensaciones por momentos tan abrumadoras como el peso de la responsabilidad o el pinchazo intermitente de nuestras pequeñas culpas cotidianas a duras penas pueden transmitirse con la misma intensidad con las que han sido experimentadas. ¿Cómo reproducir una pequeña muestra de amor entre una pareja, un beso, un intercambio de miradas, sin caer en la ridiculez, sin perder la emotividad? ¿Y qué decir de sentimientos *a priori* más profundos y complejos? Como el dolor, el embotamiento y

la sensación de vacío provocados por la desaparición de un ser querido; o la angustia poco menos que existencial nacida de un único y probablemente pueril momento de realización, que abre las puertas a un verdadero torrente de preguntas incómodas (¿a dónde han ido a parar todos estos años? ¿de qué me sirve el talento si es que acaso tengo alguno? ¿qué estoy haciendo con mi vida?), fruto todas ellas de una personalísima interpretación de la realidad circundante y transitoria.

¿Cómo se enfrenta uno a toda esta gama de sensaciones, y cómo las interpreta, asimila y regurgita sobre el papel de un modo realmente genuino y conmovedor, sin caer en el melodrama o las convenciones genéricas? Habitualmente, el autor se limita a evitar el conflicto, rehuye el dilema. Y si decide abordarlo, por desgracia suele caer en la torpeza, en el cliché, en la rutina más anodina. Porque los sentimientos son volátiles, y huidizos, y hay que manejarlos tan cuidadosamente como la nitroglicerina. ¿Cuántas obras no habremos encontrado en las que, por pura incapacidad o, lo que es peor, por propia voluntad, se confunde el sentimiento con el sentimentalismo más barato, o el conflicto emocional con el dramón en el sentido más peyorativo de la palabra?

El *Diario de un álbum* de Dupuy y Berberian es un tebeo excepcional en muchos aspectos, pero sin duda, para el que esto suscribe, el más destacado y atractivo de todos ellos es la capacidad demostrada por sus autores para plasmar con verosimilitud, sencillez y, sobre todo, autenticidad, todas y cada una de esas situaciones y sentimientos anteriormente mencionados. Sin ambages, sin pretenciosidad, sin rodeos.

Philippe Dupuy y Charles Berberian son, por supuesto, los creadores de *Henriette* y de *El señor Jean*. La obra que nos ocupa nace precisamente como "diario de abordo" del proceso de creación del tercer volumen de esta segunda serie, *Les femmes et les enfants d'abord*, aparecido en Francia en 1994 de la mano de Les Humanoïdes Associés. Y, sin embargo, es mucho más que la simple crónica de la elaboración de un tebeo; de hecho, al hacer el balance final, uno puede comprobar que prácticamente es de ese proceso de lo que menos se habla, si bien resulta evidente que algunas de las anécdotas recogidas en el *Diario...* son la inspiración directa de algunas de las historias contenidas en al álbum (resulta difícil, por ejemplo, sustraerse al claro paralelismo entre la reconciliación de Dupuy con su pareja y el reencuentro de Jean con Cathy en *Les vacances de Mr. Jean*). Por ello, más que del diario de un álbum, habría que hablar del diario de las circunstancias que rodearon a los autores en el aproximadamente año y medio que dedicaron a su realización; claro que, teniendo en cuenta la cantidad de flashbacks, digresiones y anécdotas periféricas, tampoco de este modo estaríamos ofreciendo un retrato fidedigno del libro. Y es que, sobre todo, *Diario de un álbum* es una ventana abierta a la vida de estos dos hombres; a sus anhelos, sus frustaciones, sus pecadillos y sus dilemas. Lo más curioso es que, pese a tratarse de un trabajo aparentemente espontáneo y hasta cierto punto "desordenado", mantiene en todo momento una coherencia narrativa y una fluidez pasmosas. En uno de sus segmentos, Philippe Dupuy comenta lo siguiente: "No tengo ganas de tratar este diario como un «álbum clásico». No tengo ganas de construir una aventura o de preparar los golpes de efecto. Tengo ganas de probar con otro tipo de historieta... más instintiva". No deja de ser curioso, pues, que el efecto producido en el lector sea el de asombro ante una construcción sumamente bien estructurada; o, a lo sumo, ante la sensación de dicotomía absoluta que se apodera de él. Por una parte, es imposible dejar de percibir la frescura que emana de sus paginas y la absoluta libertad con la que los autores las han atacado; por otra, sorprende la precisión milimétrica con la que las secuencias se engarzan unas con otras o vuelven sobre sí mismas una y otra vez (ver a este respecto la ligereza y la perfección con la que Berberian alterna en sus primeras páginas las

escenas en el taxi con las de sus vacaciones, para después recordar su infancia, mientras analiza su ansiedad por consumir al mismo tiempo que le vemos trabajando y visitando a editores... todo en una sola secuencia, sin perder en ningún momento el *tempo*, sin que decaiga el ritmo, perfectamente medido y contrapunteado mediante numerosas elipsis, silencios y esas breves escenas oníricas tan queridas por ambos autores). Igualmente sorprendente es el brillante modo de componer muchas de sus páginas para sugerir el máximo posible de información a partir de elementos mínimos, amplificados mediante una sabia utilización de la narrativa visual (mi favorita es, desde luego, la página 93, en la que Dupuy, sentado en la playa, pasa de observar burlón a una antigua conocida echada a perder por los años a ser consciente de su propia decadencia en apenas dos viñetas y prácticamente sin palabras; y qué decir de esas seis viñetas a propósito del fallecimiento de su madre — en ocasiones Dupuy se dibuja a sí mismo preocupado por si no estará siendo demasiado melodramático, pero precisamente aquí demuestra que no lo es en absoluto al pasar por encima de la lágrima fácil, limitándose a hacernos empatizar con su pena mediante un bello encadenado de estampas más eficaz que cualquier recurso de culebrón-). Y precisamente de esta dicotomía es de donde surge la pregunta clave: ¿cómo es posible realizar un trabajo a la vez tan espontáneo y meditado? Evidentemente, con mucho talento y un enorme conocimiento del lenguaje propio del medio.

Pero al margen de su brillantez estructural, ¿qué es lo que nos cuenta *Diario de un álbum*? En principio, varios episodios de la vida de sus autores, relacionados todos ellos con la vejez, el paso del tiempo, la llegada del momento de tomar decisiones que van a afectar el resto de nuestras vidas. En suma: la crisis de los treinta. No me parece casual en absoluto que el álbum empiece con Berberian charlando con varias personas que o no tienen ni idea de lo que son los cómics, o sencillamente los tildan de entretenimiento infantil o de "paridas". A lo largo del álbum, tanto él como Dupuy reflexionan sobre lo que significa dibujar tebeos: ¿es hacer lo que les gusta o es hacer algo que les pone en contacto con su infancia y su juventud? Ejemplar también es el modo en el que tanto uno como otro se representan a sí mismos obsesionados por la acumulación de objetos, y cómo éstos acaban convirtiéndose en deliberados puntos de anclaje para la memoria. Por otra parte, hay un tercer elemento, algo más presente en las aportaciones de Dupuy que en las de Berberian, que es el miedo al compromiso, la falta de un objetivo claro, el optar por dejarse llevar a la deriva antes que tomar una decisión. Como decía al principio, temas universales. Resulta difícil no sentirse identificado con algunas o incluso con todas las neuras e inseguridades recogidas en *Diario de un álbum*. Sin embargo, no se trata de un obra dramática o pesimista *per se*, a pesar de que rehuya los recursos fáciles y no tenga un desenlace tranquilizador (como la vida misma, vamos). Todo lo contrario: leer las confesiones de Dupuy y Berberian es como encontrarse con un amigo que está pasando por tu mismo trance y con el que se puede charlar sin dramatismos, sin obviar los momentos malos pero contribuyendo a no sentirse excesivamente abrumado por ellos.

De hecho, una de las lecciones más valiosas de la lectura de este tebeo es, precisamente, la de que las penas compartidas son menos penas. Dupuy menciona en más de una ocasión el efecto catártico y terapéutico que para él tuvo el obligarse a armarse de tinta y pincel para reflejar sus problemas en una narración estructurada; algo que impepi-

nablemente tuvo que obligarle a afrontar su situación de un modo más racional, reflexivo y, posiblemente, eficaz, por lo que de situarse fuera de uno mismo y observarse como personaje ajeno tiene.

Y eso es algo que hasta cierto punto se refleja en el lector cómplice, que finaliza la lectura de la obra con la sensación de haber compartido sus propios temores, sin ni siquiera haberse tenido que mover del sillón.

No quisiera acabar esta reseña sin apuntar mínimamente lo importante que ha sido este álbum para la evolución del tándem Dupuy-Berberian. Para empezar gráficamente, pues está claro que el trazo suelto y flexible —menos acabado pero en contrapartida más expresivo— exhibido por ambos en *Diario de un álbum*, marca un antes y un después en su carrera; basta coger los tomos 3 y 4 de *Monsieur Jean* (*Les femmes et les enfants d'abord* y *Vivons hereux sans en avoir l'air*), para comprobar que, entre medias, ha pasado algo, que el dibujo ha cambiado, no radicalmente, pero sí lo suficiente como para ser perceptible a simple vista. Es como si los intuitivos bosquejos del *Diario...* hubieran servido a Dupuy y a Berberian para desprenderse de todo atisbo de rigidez, permitiéndoles abordar su trabajo con una renovada libertad que les ha llevado a simplificar sus líneas, otorgándoles a cambio una energía orgánica de las que antes carecían (en este aspecto, por ejemplo, los dibujos de *El amor, la portera*, primer álbum de la serie y único publicado en España, parecen "blandos" y "fofos" al compararse con la viveza y el vigor de los de *Vivons hereux...*y, sobre todo, con los de *Comme s'il en pleuvait*, quinta y hasta la fecha última entrega de la serie, que a mi parecer contiene las páginas más espectaculares de estos autores).

Pero además, qué duda cabe, el haber afrontado temas como el envejecimiento o la negación del mismo, el compromiso o la falta de él, las relaciones de pareja o las paterno-filiales... y demás centros de gravedad en torno a los que rotaba *Diario de un álbum*, ha permitido a los autores abordar la tarea de hacer evolucionar a su personaje estrella, Jean, que ha pasado de ser el retrato del perfecto soltero a tener que afrontar la realidad que le rodea, a asumir compromisos y, finalmente, a aceptar el reto de la paternidad. En *Los demonios*, uno de los segmentos del *Diario*...Dupuy se ve acosado por uno de sus demonios particulares, que le espeta: "El señor trabaja, se gana la vida, pero ¿a qué se dedica? A contar las historias de un treintañero despreocupado. Y, claro, cuando alguien le recuerda que eso ya se ha acabado, se observa... ¿y qué es lo que ve? ¡Que ya no tiene 20 años!". Efectivamente, ni Dupuy ni Berberian tienen ya veinte años, pero dentro de lo que cabe, no lo llevan tan mal. Después de todo, hasta el señor Jean ha acabado por entender que sólo hay una cosa peor que envejecer: pretender no hacerlo.

ÓSCAR PALMER

Aún los hay que dicen que casi no se publican buenos tebeos, pero a mí últimamente las novedades se me acumulan por decenas sobre el escritorio; tendré que ir más al grano que nunca.

Empecemos por unas cuantas de autores españoles. Ediciones Sins Entido acaba de publicar **VANIDAD**, la nueva obra de Luis Durán, firmante de tebeos excelentes como *El vuelo del caracol* o el también reciente *El gato sin alas*, ambos publicados por su sello Mancuso Comics. Con éste su primer libro de envergadura (casi 80 páginas), Durán nos sumerge en una historia de odios familiares ambientada en Cornwall, Inglaterra (se diría que en el siglo XVII), en la tanta importancia tiene lo que se muestra como lo que no. Repleto de sugerencias y de segundas lecturas, así como de múltiples detalles periféricos que contribuyen a hacer de la ambientación uno de sus elementos más atractivos, *Vanidad* es un tebeo que exige cierta predisposición por parte del lector a dejarse llevar por sus ricos diálogos y su deliberada ambigüedad narrativa, pero que compensa con creces el esfuerzo.

También de Sins Entido nos llega **HURACÁN**, adaptación minimalista de la novela homónima de Carlos León a cargo de Ricard Castells, que de forma sincopada y brutalmente elíptica recrea la odisea de dos galeones de

LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL
David B.
Sinsentido

La ascensión del gran mal es un proyecto a seis álbumes de cómic autobiográfico emprendido por David B., uno de los más representativos historietistas de la actual generación francesa surgida de la iniciativa independiente a lo largo de los '90. En sí misma, la envergadura de la obra excede con mucho lo que la mayoría de autores han propuesto dentro del género. Se trata, pues, de una auténtica reconstrucción, de un intento de comprender a posteriori y, quizás, restañar heridas emocionales que aún pesan. Se trata también de una necesidad que David B. arrastra desde una veintena de años atrás. Como para tantas otras cosas, la aparición de L'Association, editora independiente parisina de la que es cofundador, ha servido para hacer posible su abordaje. De la longitud y del efecto terapéutico de su materialización en historieta nos dan pistas las propias páginas de este primer álbum. David siempre ha dibujado. Casi compulsivamente. Crear ficción sobre papel ha sido su juego de niños. La fantasía, un metafórico y curativo refugio, una válvula de escape para la violencia. Dicho rápido, lo que cuenta *La ascensión...* es la aparición de la epilepsia en el hermano mayor de David y la manera en que esto afecta toda la vida de su familia y de él mismo, hasta la situación actual. Tito, Fafou y Sicoton (Jean Christophe, David y Florence), los tres hermanos, son los principales protagonistas del primer tomo, enmarcado todo él en situaciones de infancia. No se trata de una historia con final feliz. La primera página, actual, nos muestra un aspecto del tipo de resultado que podemos esperar. La historia no cuenta un problema, un sufrimiento y una solución. No se ha elegido contarla porque esté arreglada sino por sí misma, por su valor, porque, en alguna parte, si no ha sido olvidada, está su porqué. Tito, Fafou y Sicoton son nombres que nos hablan de una infancia con un rico mundo de fantasía, de aventura imaginaria y de representación.

El tratamiento que David B. da a su material, por lo tanto, no tiene nada de lineal ni de imparcial. No expone los hechos fríos en su sucesión para que el lector deduzca. Nos ofrece siempre su mirada de niño sin corregir, sin reinterpretar a la luz de la comprensión del adulto que ahora es. Si hay algo que despejar, lo aclara aparte, fuera del flujo de los "verdaderos" datos. Y, en cambio, sí aparece a cada paso la fantasía, necesaria para la comprensión de las cosas de adultos por parte de un niño sin datos. El simbolismo del dibujo es directo y constante. Pretende el realismo cuando representa a los miembros de su familia, pero otros personajes aparecen animalizados, convertidos en monstruos, gigantes o guerreros. En este primer álbum de la serie, la vida es toda inmensa y salvaje y, a la vez, no tiene casi importancia. El animal joven se enfrenta a lo peligroso con la misma curiosidad con que juega y lo más divertido de todo es escenificar guerras. Sobre papel o con la banda de amigos. ¡Qué explosión de imaginación cuando dibuja batallas, armaduras, ejércitos! No hay dos iguales. Su fertilidad en este terreno no se agota nunca: persistencia del niño jugando en el colegio a esas guerras en las que se llenaba cada mitad de una hoja de soldaditos, tanques y aviones y se disparaba con el boli.

No obstante, como toda autobiografía, su desarrollo nos lleva por caminos de aprendizaje y sus hitos fundamentales son aquéllos que, de golpe, te van convirtiendo en adulto. Pero no existe en David B. esa complacencia típica de los ritos de paso en la historieta, sobre todo americana, en la que crecer, madu-

---

la flota de azogue española que naufragaron frente a las costas de Santo Domingo en el año 1724. Aunque de difícil comprensión para quien no conozca la historia, pues Castells ha optado por ilustrar momentos muy específicos de la misma dejando enormes agujeros narrativos entre estampa y estampa (afortunadamente el prólogo de León es prácticamente un resumen), *Huracán* es todo un *tour de force* de imaginería visual y contiene, a mi parecer, algunas de las más bellas planchas de este autor.

Cambiamos totalmente de registro para abordar **LAS VACAS CHECHENAS**, el nuevo delirio de Pau aparecido en la colección *Medio Muerto* de Inrevés Ediciones. En él recupera la historia *Los repartidores de cerveza* (que ya habíamos podido leer en *El Víbora*) junto a otras dos aventuras de los mismos personajes, caracterizadas por el mismo tipo de humor metalingüístico y preñadas con las habituales obsesiones de Pau: ovejas, cabras, sobrasadas y esa isla de Escápula que es como una Mallorca pasada por el tamiz psicotrónico del Capitán Beefheart.

Y ya que hablamos de la editorial de Pere Joan y Max, recordar también que este último está realizando uno de sus mejores trabajos de ilustración para los libros de Maite Larrauri en la colección *Filosofía para profanos* de Tándem Ediciones. Tal y como indica su título, la colección está dedicada a divulgar de un modo ameno y acce-

rar, es siempre algo positivo que te permite cosas. En *La ascensión*... si en algún aspecto aparece la objetividad es en éste. Las cosas pasan y uno ya no es igual, pero no se trata de progreso o mejora, o nunca solo eso. También existe la pérdida y, sencillamente, la diferencia, la imposibilidad del retorno. Si este libro tiene una virtud, una peculiaridad narrativa particular suya, es el trabajo de depuración, de limpieza de capas y de reconstrucción por la vía de las verdades afectivas, antes que de las fácticas, que dotan a la narración, a la vez, de inocencia (y, por tanto, de algún modo, de objetividad) y de seriedad. Virtud de buen observador y de buen historietista dejar mostrarse las cosas, seguirlo todo hasta su consecuencia final y, solo después, emitir el juicio que, a estas alturas, cae por su propio peso. Medicina occidental, macrobiótica, antipsiquiatría... todas las tradiciones, todos los remedios intentados, aparecen en este libro adoptados por la familia en pleno, desarrollados sin crítica primero y luego, además, todo lo deformados y lo fantaseados que haga falta hasta mostrarnos su verdadera cara, la que vio y vivió el David B. niño con su "limitada" comprensión.

Un enfoque como éste, con tanto peso de lo onírico como método fiable de conocimiento y, a la vez, con tan escrupuloso cuidado en eludir lo erróneo, lo malinterpretado o lo incierto, resulta novedoso en una obra de tal longitud y de tema tan serio. Ese cuidado exquisito nace, obviamente, del cariño hacia las personas vivas, reales y cercanas de las que habla. Esa omnipresencia de lo onírico, como en todo David B. que tiene un álbum dedicado a narrar sueños, en cambio, es extraña salvo en historietas cortas muy entron-

sible las teorías de filósofos contemporáneos, un propósito al que no es ajeno el trabajo de Max, que aporta su interpretación visual de algunas de las ideas de los pensadores comentados mediante historietas mudas de entre dos y tres páginas. A los dos primeros títulos (*El deseo según Gilles Deleuze* y *La sexualidad según Michel Foucault*) acaba de unírseles un tercero: **LA LIBERTAD SEGÚN HANNAH ARENDT**. Una lectura de lo más recomendable.

No es la única razón para acercarse a las librerías generales, claro. Aprovechando el viaje, deberíais echarle un vistazo a **GEMMA BOVERY**, primera obra de la británica Posy Simmonds publicada en nuestro país (por ediciones Destino, nada menos). Aunque en la solapa lo venden como "Madame Bovary en los tiempos de Bridget Jones", y ciertamente tiene mucha relación con la obra maestra de Flaubert, el libro de Simmonds es mucho más que una simple actualización de la misma. Irónica, sarcástica e incisiva, Simmonds utiliza su peculiar estilo, mezcla de historieta y prosa, para narrarnos una absorbente crónica de infidelidades, deseos insatisfechos y frustración. Ah, la edición española es estupenda.

Pero sigamos con los tebeos: Quim Bou vuelve a hacerse notar con **EL LOBO MATEYO** (Dude), una historia de horror sobrenatural ambientada en un pueblecito de Aragón, dominado por el temor a un monstruo nacido de

Por el momento, Jean-Christophe no padece crisis. Un médico le receta un medicamento nuevo; el Tegretol.
Pero las crisis volvieron poco a poco
Nunca se sabe cuando tendrá una. De pronto, deja de hablar y de moverse.
Se vuelve todo rojo, le asoma una sonrisa idiota y nos mira a los ojos como para agarrarse.
De pronto, se echa a un lado; gimiendo.
hinnnnnn
Sus extremidades se vuelven rígidas, los ojos se ponen en blanco, babea un poco.
A veces la crisis se detiene ahí; otras veces se recupera un poco, y se relaja, conservando la mirada perdida.
Se diría que duda en la frontera entre dos mundos. Y después vuelve a recaer.
hin hinnn hinnn
Cuando se recupera, nos mira asombrados.
Has tenido un ataque, querido.
¡No es cierto!

las salvajadas cometidas en la zona durante la Guerra Civil española. Detrás de su *mignoliana* portada, se esconde una narración compacta, medida y absorbente. Además, este hombre cada día domina mejor los recursos narrativos. La descomposición mediante el zoom del rostro del párroco hasta llegar a la revelación final es, sencillamente, brillante.

Como brillantes son algunas de las **FÁBULAS DE BOSNIA** de Tomaz Lavric recogidas en el álbum del mismo título editado por Glénat. El autor esloveno nos ofrece un retrato sin concesiones y nada partidista de la guerra en la antigua Yugoslavia, restregándonos la nariz en las miserias de la barbarie de todos los bandos implicados y obligándonos a enfrentar nuestro papel de indolentes espectadores en aquel conflicto. Las primeras historias son algo más endebles que el resto del conjunto, pero a partir de la llamada *El perro* uno se descubre incapaz de soltar el libro, y para cuando ha terminado de leer *El mulo* tiene una comprensión más honda del horror y el absurdo de la guerra que la que pudiera adquirir viendo cien informativos. Por otra parte, el expresivo e impactante dibujo de Lavric (espeluznantes, esos primeros planos del pit-bull) resulta particularmente idóneo para reforzar la segunda lectura simbólica de muchas de las historias (ver

cadas con el underground. Sin embargo, en David, aunque dibuja en blanco y negro, su vena onírica es, como si dijéramos, totalmente mainstream, aventura clásica. Hunos, mongoles, dragones, científicos locos, animales que hablan: todo el bagaje de las lecturas de infancia de diversión pura.
Su blanco y negro es ordenado, figurativo, representacional, dentro de un cierto tono lejanamente humorístico que todo verdadero tebeo de diversión no deja nunca de tener, amable y redondeado. Pero también es estremecedor, opresivo, denso, simbólico, heráldico, primitivo. Una conjunción feliz y original del blanco y negro del comic independiente, con las maneras y las figuras de la aventura clásica regada de fantasía. No solo él, la generación actual de historietistas franceses ha logrado realizar una extraordinaria síntesis de dos de sus predecesoras cuyas tradiciones en el mundo de la historieta habían ido hasta entonces por caminos separados y, a veces, divergentes. Por un lado, esa sensibilidad educada muy temprano con el funcionamiento narrativo clásico del comic de aventuras leído en la edad adecuada con fascinación completa. De otro, el planteamiento, si se quiere, de autor, de la independencia absoluta y la tradición moderna o rupturista.

En David B. elementos de una y de otra se encuentran en los contenidos y formas tanto de su producción para Dargaud o Delcourt como de sus proyectos menos comerciales para L'Association o Cornelius. Especialmente llamativo es, en *La ascensión…*, cómo, tristes y preocupados por la dureza y seriedad de lo que se nos cuenta, nos sorprendemos, a cada instante, con esa sensación interior de estar leyendo aventuras, peripecias. De que hay héroes y enemigos, peligros y aliados, guerras de mentira. Sin duda, se debe a que estamos en el primer álbum y mentes de siete años nos vuelven a hablar desde los dibujos de un hombre de treinta. Pero no es solo eso. David B. y otros, compañeros de generación suyos, han dado un paso propio y han diseñado una mezcla fascinante y efectiva que nos devuelve, no sabemos cómo, un placer de lectura clásico, ingenuo, irresistible, que desde siempre hemos asociado con tebeos y solo con tebeos. Han encontrado una estructura que permite, a la vez, la inmersión acrítica y el interés adulto por el relato y sus personajes, justo como antaño, cuando adultos imaginativos y no fans adolescentes desarrollaban el medio. *La ascensión del gran mal* es, probablemente, el mejor ejemplo.

ENRIQUE VELA

COLECCIÓN BD
LAPINOT: SLALOMS
Lewis Trondheim
ARQ: AFUERA
Andreas
Planeta de Agostini

Hace unos cinco años, Planeta abordó tímidamente la publicación regular de tebeos francobelgas. La "Colección Europa", que así se llamó aquel proyecto editorial, tuvo una vida menos que efímera; todas las series iniciadas quedaron colgadas y sus lectores españoles puestos ante la tesitura de continuarlas en su idioma original o, en caso de no tener un dominio suficiente de la *lange d'amour*, abandonar toda esperanza de conocer qué derroteros tomarían sus argumentos y qué diantre pasaría con aquellos personajes. Casi medio lustro después, Planeta vuelve a intentar la edición continuada de la historieta europea más genuina, aunque de momento no parece que se anime a retomar las series iniciadas con el sello "Colección Europa". Coordinada por Jaime Rodríguez, la "Colección BD" ha debutado a finales del año 2001 con dos series y dos autores muy diferentes entre sí. De hecho, las previsiones para esta nueva aventura

El gato), amén de ser plásticamente una gozada.
Por cierto, que la revista El Víbora lleva ya algunos meses publicando las nuevas historias de Tomaz Lavric, igualmente recomendables. No es la única novedad a destacar: también se han descolgado con esa genialidad llamada **POBRES PERO CONTENTOS**, del irreverente Tronchet, y encima han presentado en sociedad al desquiciado **ENOMOTO** (francamente hilarante). Si a eso le sumamos la presencia constante de König, Vuillemin y demás autores "de la casa", resulta que la revista vuelve a deparar momentos excelentes, y bien merece la pena echarle un vistazo todos los meses, a pesar de basuras como *Anita* o inanias como *El diario de Karol*.
Y ya que hemos mencionado a König; no estaría de más reseñar también la aparición de **BRACITOS DE GITANO**, nueva recopilación de historietas cortas de procedencia diversa. Particularmente, siempre me han gustado más sus novelas gráficas, ya que las historias cortas se me antojan bastante más irregulares, sobre todo cuando no están protagonizadas por Konrad y Paul, como es el caso. De todas formas, complacerá a sus incondicionales y entre todas ellas hay alguna realmente destacable como *Lazos familiares* o la divertidísima *Horror en Westfalia*.

editorial muestran una selección de títulos y géneros ciertamente heterogénea, tal vez con la sana intención de cubrir un abanico temático y, por ende, una cuota de mercado amplios.

El primer álbum publicado ha sido *Afuera*, primer episodio de *Arq*, serie cuyas entregas alterna Andreas con las de *Capricornio* y otros proyectos aislados desde 1997. Desde luego, este fértil historietista alemán afincado en Francia no es un desconocido para el lector español. Tanto *Coutoo* y *Cromwell Stone*, publicadas por Zinco en su día, como *Rork*, en Norma, son obras que actualmente cuesta encontrar. Otra cuestión es *Capricornio*, que en Norma no parecen dispuestos a continuar tras haber publicado dos entregas. Cosa curiosa. Aunque *a priori* pudiera parecer que Andreas, por temática y estilo, es un autor que podría conectar con el grueso de los lectores españoles de tebeos, con ese público que mayoritariamente consume superhéroes, no da la impresión de que sus ventas hayan alcanzado grandes cotas.

Resulta difícil abordar *Arq* sin desvelar los acontecimientos que se desarrollan a partir de su primer álbum, aquel que hace las veces de presentación de la serie.

Arq

En realidad, no pasa de ser un intrigante e inquietante prólogo de la misma; una narración en paralelo, más bien un falso *in medio re*, que presenta a diferentes personajes, todos ellos alojados en el mismo hotel, en situaciones personales extremas. Por diferentes motivos, las vidas de todos ellos se sitúan en un punto cero. Repentina y simultáneamente, uno se lanza al vacío, en una de las habitaciones se produce un tiroteo y todos, tres hombres y dos mujeres, confluyen en una misma línea narrativa. De repente, aparecen en un extraño desierto, dentro de lo que resulta ser un mundo llamado Arq, habitado por diferentes especies de homínidos; por lo que Andreas nos muestra en este primer álbum, una terrestre, otra aérea y una tercera subacuática. Nos encontramos, pues, con el arranque de una trama que combina elementos de fantasía y, en menores dosis, de ciencia-ficción.

En *Arq* Andreas recurre a las constantes que han caracterizado el grueso de su producción: la fantasía con tintes mágicos y pinceladas de ficción científica; la intriga; ambientes claustrofóbicos cercanos al terror gótico y personajes inquietantes, con pasados oscuros y motivaciones un tanto turbias, empujados a la acción por voluntades y poderes ajenos. Nada de ello ha de sorprendernos, pues no se escapa que uno de sus puntos de referencia constante ha sido la obra de H. P. Lovecraft, como *Cromwell Stone* manifestó sin

Otro tebeo al que hay que seguirle la pista es a **DRAGON HEAD**, manga de Minetaro Mochizuki publicado por Glénat, del que hasta la fecha han aparecido tres prometedores números. Lo que empezó como claustrofóbica odisea de tres supervivientes atrapados en el interior de un túnel cegado tras el descarrilamiento de un tren de alta velocidad, mutó rápidamente en relato de horror sicológico con claro referente en El señor de las moscas; después, a partir del tercer tomo, ha vuelto a cambiar de dirección, en este caso hacia un terreno mucho más apocalíptico que me abstendré de comentar para evitar chafar más de una sorpresa.

Por último, recomendar vivamente el último Eisner, **PEQUEÑOS MILAGROS** (Norma), un estupendo tebeo compuesto de historias aparentemente ligeras y agridulces pero de resabio amargo y poso duradero. Una vez más, Eisner se retrotrae a los años 30 y a su barrio de la infancia, el Bronx, para ofrecernos un nuevo pedazo de intrahistoria neoyorquina en el que, a mi juicio, es uno de sus mejores trabajos, junto a obras del calibre de *El corazón de la tormenta*, *La Avenida Dropsie* o *Contrato con Dios*. Me dejo cosas en el tintero, pero se acaba el espacio. Habrá que seguir en el próximo número. Hasta entonces. U

ambages a todo aquel que aún dudara de ello. Lo que ocurre con esta primera entrega de *Arq* es que su autor se muestra demasiado radical a la hora de mezclar los ingredientes para atrapar la atención del lector de forma excesivamente artificiosa. Tanto es así que en *Afuera* realmente no cuenta nada, dedicándose a perfilar las situaciones, encadenándolas de forma acelerada en un arbitrario y vacuo más difícil todavía. Por expresarlo mejor, se limita a situar a los personajes y distribuirlos por este extraño mundo sin molestarse en presentarlos de forma suficiente o intentar un mínimo acercamiento de éstos al lector. Ni siquiera construye unos diálogos con un mínimo de credibilidad,

Arq

siendo huecos y desapasionados incluso cuando corresponden a escenas de discusión o pretenden transmitir los pensamientos de alguien que está a punto de acabar con su vida.

Sabemos que hay un marginado suicida con un ansia por vivir algo incoherente. Sabemos que Laura es una prostituta maltratada que acaba de matar a su chulo y que Alanna y Travis Black mantienen un matrimonio imposible. Sabemos que Pascoe Montana —no podía ser menos con ese nombre de novela negra barata— es ladrón y asesino. Pero más allá de todo eso, ¿por qué han ido a dar con sus huesos a ese extraño mundo? ¿Por qué todos actúan con tanta falta de naturalidad al verse arrancados de su ambiente (y cuando están en él, todo hay que decirlo)? Más importante aún, ¿alguno despierta la simpatía suficiente como para hacer interesante conocer qué va a ser de ellos? Por otra parte, cabe preguntarse hasta qué punto los elementos de *Arq* que Andreas nos permite entrever no están lo suficientemente trillados como para que el futuro de la serie aporte un mínimo de sorpresa y su desarrollo argumental no sea previsible. El resultado es que la presunta intriga se diluye en la ausencia de emoción. La sensación transmitida al lector es de tal frialdad que uno termina por preguntarse si merece la pena continuar la lectura de los álbumes siguientes. En definitiva, las incógnitas que pueda despertar *Afuera* son tan artificiosas y vacías de auténticas emociones que uno termina por despreocuparse de todo ello. Por supuesto, como es habitual en él, Andreas hará que en el transcurso de las siguientes entregas encajen las piezas del gigantesco rompecabezas que propone. En eso es un maestro que domina los recursos del medio y el género en que se mueve.

Esa frialdad a la que hacía referencia no debería extrañarnos si conocemos, por poco que sea, algo de la obra de Andreas. Es una de sus constantes, tal vez porque no se cuenten entre sus virtudes ni la creación de personajes carismáticos y creíbles ni la escritura de diálogos naturales. Todo es demasiado teatral y trascendental, dentro de su banalidad. No, desde luego no son esos los puntos fuertes de Andreas. Sabe crear ambientes y situaciones como pocos, pero la resolución de estas últimas y la vida —la credibilidad, en definitiva— de los primeros suele escapársele entre los dedos. Al desapego por parte del lector también contribuyen las carencias de su innegable talento gráfico. Domina la figura, la arquitectura, los paisajes y, lo que es más importante para alguien dedicado a hacer tebeos, el tempo narrativo; el diseño de página no tiene secretos para él y la disposición de las viñetas se ajusta a las necesidades de la historia que desea contarnos. Pero falla estrepitosamente cuando ha de enfrentarse a la gestualidad y el movimiento de los personajes. No es que estos últimos parezcan estáticos o con el movimiento "congelado", sino que ofrecen un aspecto un tanto "acartonado". Como si posaran para un fotógrafo invisible mientras se mueven. En cuanto a las expresiones de los mismos, uno tiene la sensación de estar contemplando actores que sobreactúan. Incluso cuando pretenden no transmitir ninguna emoción, como ocurre en *Afuera* con Travis Black. Por otra parte, su catalogo

de rostros es tan limitado que en las páginas de *Arq* no resulta difícil reconocer en Laura a la versión femenina de Rork o los rasgos de Capricornio en Billy y el suicida.

El segundo título seleccionado para la presentación de la "Colección BD" ha sido *Slaloms*, primera entrega española de la serie *Lapinot*, creada y desarrollada por Lewis Trondheim. La producción de este más que prolífico autor galo, cofundador del exquisito sello L'Association, se ha vertido al español de forma muy limitada —prácticamente se reduce a *La Mazmorra*, una divertida e irregular parodia-homenaje al género fantástico co-creada con Sfar que Norma está publicando a buen ritmo—. Quizá sea Lapinot el personaje que con mayor asiduidad ha utilizado Trondheim para abordar la ácida disección sobre la condición humana que recorre toda su producción. Un humor cínico y, en no pocas ocasiones, descarnado, cuyo mejor ejemplo posiblemente sea la excelente *Aproximativement*.

Lapinot es el apocado conejo antropomórfico protagonista de *Lapinot et les carrotes de la Patagonie*, un mamotrético tebeo realizado por Trondheim como autoimpuesto ejercicio para pulir su dominio del lenguaje de la historieta, de sus mecanismos narrativos y expresivos. Sin embargo, este conejo (*lapin* en francés) hipertrofiado resultó ser un personaje demasiado bueno como para dejarle durmiendo el sueño de los justos. Tanto más cuando en la finalmente publicada *Lapinot et les carrotes de la Patagonie* pudo comprobarse que constituía un icono polivalente, susceptible de ser ubicado en ambientes diversos e historias de todo tipo y condición. Eso, y no otra cosa, es *Lapinot*, la serie: una colección bastante heterogénea de álbumes autoconclusivos en los que el protagonista y sus compañeros alternan historias de tono cotidiano con otras ubicadas en las coordenadas de diferentes géneros. El terror, la novela rosa o la aventura histórica son algunos de los que Trondheim ha abordado en alguna las ocho entregas de *Lapinot*. Nueve si tenemos en cuenta *Mildieu*, un libro de 140 páginas en blanco y negro publicado por la editorial Seuil. En todas ellas puede apreciarse el interés desmitificador de su autor, así como cierta disección exploratoria de los resortes y convencionalismos que caracterizan cada uno de los géneros en que se insertan y mueven las diferentes entregas aparecidas.

Slaloms

A ello cabe añadir un soterrado homenaje a las historietas protagonizadas por los personajes de Disney, más concretamente las realizadas por Carl Barks y Floyd Gottfredson y, en menor medida, Don Rosa. No sólo por la coincidencia del empleo de animales antropomorfos o el recurso al género y sus convenciones. Como Mickey Mouse, Donald o su elenco de secundarios, Lapinot, Pierrot o Richard son susceptibles de ubicarse en todo tipo de situaciones y tramas argumentales sin perder sus características intrínsecas. No cabe duda de que la circunstancia de que todos ellos sean animales antropomorfizados facilita que alcancen la anteriormente referida condición de iconos: permite que los atributos físicos y la etología, el comportamiento, de las diferentes especies que cada uno de ellos representa puedan utilizarse para economizar medios a la hora de caracterizarlos, hasta tal punto que se erigen en arquetipos de actitudes vitales, modelos de comportamiento y caracteres genuinamente humanos. Algo en lo que Barks y Gottfredson destacaron, de ahí la profundidad, la riqueza de segundas y terceras lecturas y la calidad de una producción en principio industrial y destinada al consumo infantil. En este campo Trondheim también muestra no poca maestría, algo que a buen seguro aprehendió en esas lecturas de infancia que en alguna ocasión ha citado como punto de referencia.

En Francia, su país de origen, *Slaloms* apareció como cuarta entrega de *Lapinot*, si bien constituiría su número cero. Esto es así porque fue la primera en gestarse de los ocho títulos que oficialmente componen la serie. Aparecido por primera vez en la colección Guy Delcourt, el álbum fue redibujado por Trondheim en un momento posterior, cuando su estilo gráfico ya estaba asentado y se sentía más seguro con los resultados de su trabajo. La historia, de tintes cotidianos, explora el género de las comedias de situación. Su punto de partida, la reunión

de cuatro amigos que pasan unas breves vacaciones invernales en una estación de esquí, permite a Trondheim exponer lo heterogéneo que puede resultar un grupo de personas unidas por lazos de amistad y los roles que cada uno asume en el seno del mismo, en razón de su carácter y actitud vital. Todos ellos son jóvenes franceses de clase media que están alcanzando la madurez y, en forma diferente, comienzan a ser conscientes de su estado adulto y del lugar que les corresponde en el orden de la vida.

Este último aspecto es expuesto de forma sutil y desenfadada en la anécdota del videojuego, cuando Richard se da cuenta de cómo han cambiando las cosas desde que frecuentaba este tipo de entretenimientos y de que hay una generación posterior que domina las nuevas modalidades. Es algo en lo que nos podremos ver reconocidos la mayor parte de los lectores que rondemos la treintena, pues a buen seguro los años nos habrán caído de golpe en una situación similar. Más transcendente pretende ser el autor cuando aborda el tema en la conversación nocturna de Richard, Titi y Lapinot, en la terraza del apartamento donde se alojan y con las estrellas como fondo. Más transcendente, sí, pero mucho más tópica y, por ello, vulgar. Es algo que ocurre en todo el álbum.

Los momentos mejor resueltos son aquellos dominados por el humor, a primera vista intranscendentes. Son los que cuentan con una mayor profundidad de análisis y mayores dosis de naturalidad y credibilidad. Por el contrario, los diálogos en apariencia más elaborados, con una patina de seriedad más marcada, no encajan bien en el tono de la narración. Las intenciones de Trondheim se muestran entonces de forma más transparente, pero la ausencia de su humor cínico y soterrado supone un lastre. El resultado final transmite la impresión de que constituyen escenas mal resultas y artificiosas, menos "auténticas". Como el apunte de denuncia de lo poco escrupulosos que pueden llegar a ser los comerciantes ante la desgracia ajena. Cuando los amigos llegan a la estación de esquí, ésta se encuentra cerrada por los reiterados ataques de un lobo. La circunstancia es aprovechada por las instalaciones de los alrededores ofertando sus servicios a precio menor para atraer al público de la primera. Ante un lector atento, no es necesario subrayar este elemento de la narración, pero precisamente esta última es la opción tomada por Trondheim, rozando la demagogia.

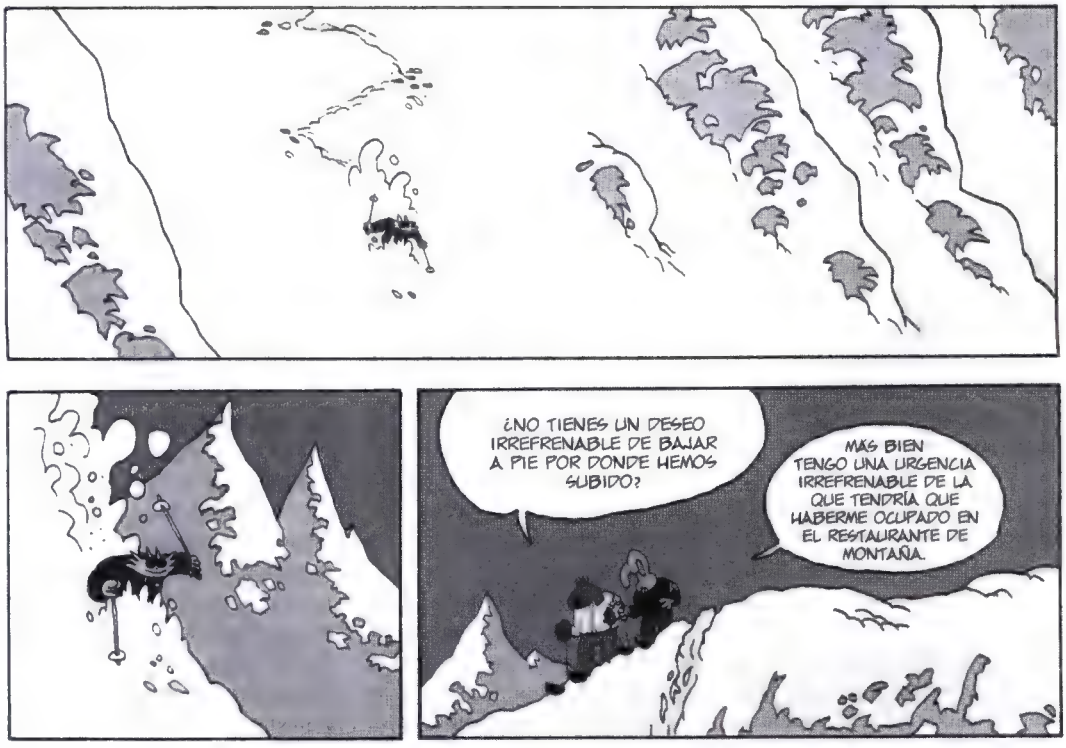
Bien es cierto que esta escena también contribuye a perfilar mejor los caracteres de sus personajes. En el caso de Pierrot, porque su actitud le define como una persona concienciada. Es algo que está en consonancia y complementa su condición de intelectual del grupo. No en vano es un roedor, y todos sabemos aquello de "eres más listo que un ratón". Sobre todo si nos hemos criado viendo dibujos de *Tom y Jerry* o *Pixie y Dixie*. Por su parte, Lapinot muestra claramente su inseguridad, el rasgo más destacado de su personalidad junto a la timidez que habitualmente atribuimos a los conejos. En cuanto a Richard, un gato, durante todo el álbum nos es presentado como un consumado y atrevido deportista que siempre hace gala de sus dotes felinas, la voz cantante del grupo, aunque a menudo sea un tanto alocado y, sobre todo, poseedor de un individualismo cercano al egoísmo. Lo dicho, todo un señor gato. Para finalizar, Titi es un consumado ligón preocupado por su aspecto físico. Un Don Juan que secunda con entusiasmo y fidelidad las iniciativas de Richard y sólo muestra iniciativa propia cuando hay féminas de por medio. Todo un perro con pedigrí.

Ya comenté que Trondheim redibujó *Slaloms* cuando sintió que su estilo gráfico estaba asentado. Hay que decir que, como dibujante, Trondheim no orienta su producción para asombrar. No es un gran caricaturista. Tampoco un virtuoso del lápiz. Ni siquiera puede calificársele de feísta. No quiere esto decir que sea un mal dibujante, ni mucho menos. Cuando menos, es un buen dibujante de historietas que, consciente de sus limitaciones, ha optado por la vía de ser funcional. Su interés no radica en revolucionar el lenguaje del tebeo o ser experimental. Como historietista, sus principales preocupaciones han sido retratar con humor las miserias y grandezas del ser humano y jugar con las posibilidades que le ofrecen las convenciones de géneros y los mecanismos narrativos y emocionales de la historieta, entendiendo el medio de una forma un tanto convencional. Así, sus páginas cuentan con una estructura clásica, sin alardes en cuanto a diseño o puesta en escena. Todos los elementos se disponen para dotar de claridad a sus historias. Incluso despoja las viñetas de detalles superfluos para hacerlas comprensibles al primer golpe de vista, cre-

ando los volúmenes con el apoyo del color. Con su limpio estilo de dibujo, se aproxima mucho a la actitud gráfica de aquellos autores agrupados bajo la etiqueta de "línea clara". En sus páginas no hemos de buscar, pues, composiciones arriesgadas o espectaculares ni escorzos imposibles. En sus viñetas nada sobra y nada falta y todo se dispone de forma ordenada y atendiendo a las necesidades que exige aquello que quiere contar. Por otra parte, algo muy difícil de conseguir.

Lapinot no deja de ser una serie un tanto irregular y precisamente *Slaloms* uno de sus álbumes menos logrados. No es el peor, ni mucho menos, pues cuenta con no pocas virtudes, como el preciso dibujo psicológico de sus protagonistas, ya expuesto en párrafos anteriores. En realidad, esta facilidad para crear personajes con cuatro pinceladas es la principal virtud de Trondheim. Sin embargo, la ubicuidad a menudo juega malas pasadas al autor galo, pues la dispersión hace que en ocasiones aborde sus trabajos de forma rutinaria, sus guiones y diálogos tiendan al esquematismo y sus planteamientos argumentales no cuenten con desarrollos coherentes o resoluciones satisfactorias. Por otra parte, parece que en el caso de *Lapinot* confíe demasiado en la condición de arquetipos de sus personajes, descuidando el uso del lenguaje para contribuir a caracterizarlos. Aspecto este último que puede verse subrayado si la traducción no presta demasiada atención a los pequeños detalles que contribuyen a individualizar aún mas las personalidades de cada uno de los actores de sus historias.

El caso es que *Slaloms* es un tanto anodino, posiblemente porque Trondheim comprende y maneja con soltura los mecanismos de la comedia de situación pero no logra que sus personajes se hagan realmente entrañables. Podemos vernos reflejados en alguno de sus aspectos, pero difícilmente sentirnos identificados. Uno pasa un rato agradable en el transcurso de su lectura, lo que no es poco. Durante 46 páginas vemos cómo los protagonistas se divierten; tienen sus pequeños problemas económicos; discuten por cosas nimias, como todo hijo de vecino, y exponen sus dudas e inseguridades. Pero todo queda ahí. Una vez cerrado el álbum, como lector me preocupa poco qué pueda ser de ellos tras esas vacaciones, porque no sé hasta qué punto su trayectoria pueda ir más allá. Por supuesto, sus vicisitudes dentro de ese contexto cotidiano permite que evolucionen, pero su condición de ico-


¿NO TIENES UN DESEO IRREFRENABLE DE BAJAR A PIE POR DONDE HEMOS SUBIDO?
MÁS BIEN TENGO UNA URGENCIA IRREFRENABLE DE LA QUE TENDRÍA QUE HABERME OCUPADO EN EL RESTAURANTE DE MONTAÑA.

Slaloms

Slaloms

NO IMPORTA... ADEMÁS, BASTA YA CON LAS PREGUNTAS FILOSÓFICO-LITERARIAS.
VALE... COJAMOS LAS PREGUNTAS DE CINE Y TELEVISIÓN.
MMM...
¿QUIÉN ES EL PRESENTADOR DE CINE DE BARRIO?
¡¡PARADA!!

nos y arquetipos resta un poco de peso a esos cambios. Esto es una opinión personal, por supuesto, pero con ellos me ocurre justo lo contrario que con *El señor Jean*: me cuesta mucho implicarme más en su lectura. Más allá del cúmulo de anécdotas que jalonan *Slaloms*, no hay nada. Pasarán a protagonizar otra historia dentro de un género narrativo distinto pero luego, en el mundo real, en mi mundo, Lapinot continuará siendo un tímido acomplejado hasta extremos patológicos, Richard el intrépido líder del grupo, Titi el fiel comparsa y Pierrot la sensata voz de la razón. Para mí es el problema que tiene insertar iconos y arquetipos en contextos excesivamente cotidianos: me deja insatisfecho y me enajena emocionalmente.

Inicié este texto subrayando que *Arq* y *Lapinot* son las dos series elegidas en Planeta para retomar la publicación de publicar producidos en Europa. Iniciativa que deberíamos acoger con alegría, pues de prosperar contribuirá a ampliar en cantidad y variedad la oferta de tebeos disponibles para el lector. Por otra parte, es de destacar que se ha apostado por un formato que contribuye a abaratar costes y, por ello, el precio final del producto. También por una distribución más amplia de la habitual, prácticamente circunscrita a las librerías especializadas y determinados centros comerciales dedicados al ocio; esto es, se pretende llegar a los quioscos. Intención esta última para la que, ojalá me equivoque, el formato elegido no parece el más apropiado. Entre otras cosas porque la variedad y el volumen de publicaciones que actualmente soportan los puestos de venta son tan altos que según que cosas y tamaños pueden pasar desapercibidos. Los responsables de Ediciones B debieron pensar esto mismo cuando ampliaron el formato de su variopinta "Colección Olé". Y los de El Jueves al remozar sus "Pendones del Humor", pues las nuevas entregas cuentan con portadas en colores agresivos para atraer la atención de los posibles compradores (por citar los productos de historieta que con más asiduidad pueden verse en los quioscos españoles).

Por otra parte, ya que entramos en el terreno de las ediciones, en el debe de estas primeras entregas de la "Colección BD" cabe mencionar algunos defectos. En primer lugar, continuando con el tema de los formatos, está la reducción de tamaño respecto a las versiones originales. Quizá *Lapinot* sea el menos perjudicado porque las características del dibujo de Trondheim hace que lo soporte mejor. Sin embargo, las planchas de *Arq* —su mayor atractivo— pierden bastante. La profusión de manchas de negro combinadas con el trazo fino de línea que caracteriza el estilo de Andreas hace que las primeras se apelotonen en algunas páginas y que las segundas se pierdan en alguna ocasión.

Por otra parte, la reproducción del color deja bastante que desear. En *Arq* hay tonos que se confunden, cuando en la versión francesa no ocurre así. Paradigmático es el caso de la última página, donde reducción y color se alían para despistar al lector. Afortunadamente, la figura que podemos adivinar sumergiéndose en el vacío de las aguas vuelve a repetirse en la contraportada del álbum. En cuanto a la portada, si la edición original cuenta con un fondo en tono verde, ¿por qué la de "Colección BD" es amarillenta?

En cuanto a *Slaloms*, cualquier parecido del color de la edición española con el de la francesa es pura coincidencia. La versión de Planeta cuenta con unos tonos apagados, como si una veladura neblinosa hubiera inundado el álbum. A ello cabe añadir la pérdida del trazo de tinta en algunas viñetas. Concretamente en las dos primeras páginas, en especial en la

segunda. En el álbum de Dargaud Lapinot tiene ojos, lo juro.

Como opción personal, las licencias de adaptación que se toma la traducción de *Slaloms* no debieran ser objetos de crítica *per se*. Pero personalmente, me descoloca un poco que los personajes abonen sus gastos en pesetas y hagan referencias a Parada y su programa *Cine de Barrio*. Me choca lo de los pagos, pues la acción se desarrolla en Francia y, que yo sepa, hasta el pasado 31 de diciembre de 2001 allí se pagaba con francos y esta es una moneda lo suficientemente cercana y se utiliza en un contexto lo suficientemente claro como para darnos cuenta que los precios son abusivos sin que se traduzcan a nuestro antiguo monedero. Por otra parte, no parece que los personajes de comic-book estadounidense utilicen la peseta en su versión española, de la misma manera que Spiderman sigue balanceándose sobre los tejados de Nueva York y no entre los edificios de Madrid, Barcelona o Bilbao. En cuanto a lo de Parada, entiendo que la referencia original podría escaparse a muchos lectores españoles. Sin embargo, como no creo que la clase media francesa esté mayoritariamente embelesada con *Cine de Barrio* por medio del Canal Internacional de TVE, la opción tomada podría haberse sustituido por una breve nota a pie de página (*oops*, los márgenes han quedado reducidos a la mínima expresión con la reducción de formato). Al fin y al cabo, al tratarse de un medio impreso, la traducción no impone las mismas restricciones que una película o serie de televisión cuando se manejan determinadas referencias.

EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ

I'S
Masakazu Katsura
Planeta-DeAgostini

Hace unas semanas estaba en el cine viendo *Amelie*, la última película de Jean-Pierre Jeunet, cuando, de repente, a mis espaldas, sonó el comentario de un espectador francamente harto de que los protagonistas siguieran mareando la perdiz sin haber caído todavía el uno en brazos del otro después de casi dos horas de proyección. "A ver si chingan de una vez y se acaba esto", dijo el hombre con indignación. En aquel preciso momento me acorde de *I's*. Y se me ocurrió que no pocos lectores podrían haber pensado lo mismo de esta serie de Masakazu Katsura: "A ver si chingan, ya, hostias". Vaya pues, por delante, el siguiente aviso: *I's* es un tebeo exasperante, un ejercicio formal consistente en la vuelta de tuerca continua, en la dilatación del *tempo* narrativo hasta extremos exacerbados; un tebeo en el que pasa mucho para que no pase nada, en el que lo más importante no es la historia sino el largo y sinuoso camino que recorre la misma entre dos puntos en realidad bastante cercanos. Y mucho me temo que de no existir en el lector cierto aprecio por los juegos formales, por la depurada técnica narrativa de Katsura, de poco va a servir lo que pueda decir yo en esta reseña: *I's* seguirá pareciéndole una obra inflada en grado sumo y probablemente vacua. Por otra parte, sería ingenuo creer que los mil y un trucos (algunos brillantes, otros francamente zafios) utilizados por el autor para alargar su narración nacen de su voluntad de experimentar con el medio: sencillamente, Katsura es un autor de éxito, consciente de que no sólo debe producir series lo suficientemente largas como para complacer la exigente y continua demanda de las revistas japonesas, sino además intentar en la medida de lo posible preservar los mismos elementos que han cimentado su popularidad. ¿Y cómo consigue uno desarrollar una historia de aproximadamente 2300 páginas en la que no dejen de suceder cosas que mantengan el interés del lector, pero sin cambiar los elementos principales de la misma, sin dejar que éstos sigan su lógica evolución? Haciendo trampas, claro, algo en lo que Katsura es un consumado maestro. En el caso de *I's*, el efecto se consigue encerrando a sus protagonistas en una especie de bucle del que parecen condenados a no poder salir.

Ichitaka Seto es un joven de 16 años enamorado de una de sus compañeras de clase, Iori Yoshizuki. Aunque la historia se desarrolla en el plazo de unos tres años, y ambos personajes van cambiando no sólo de aspecto sino también de circunstancias vitales, continuamente deben enfrentarse a sucesos que reconducen su relación hasta el mismo punto en el que se encontraba al empezar la serie. Así, el posible amor entre Iori y Seto debe volver a florecer prácticamente de cero, pero contando con nuevos elementos accesorios que lo hacen desarrollarse de un modo sutilmente diferente a como lo hizo la vez anterior, hasta que se intuye cercano el momento de su consumación; pero ésta, por supuesto, no podrá alcanzarse hasta el final de la serie (podría, si Katsura quisiera contarnos la historia de una

relación de pareja; pero claro, eso ya sería apartarse en demasía de la que hasta ahora ha sido la clave de su éxito, que es precisamente abundar en las glorias y las miserias —sobre todo en las miserias— del cortejo), de modo que el proceso debe volver a empezar una y otra vez, en un constante más difícil todavía.

Curiosamente, esta táctica no sólo no convierte la historia en repetitiva, sino que la dota de un elemento acumulativo que acaba por erigirse en uno de sus máximos atractivos, pues amplifica la ya de por sí potentísima tensión emocional del tebeo hasta unos extremos realmente devastadores. Y es que en el fondo *I's* no es sino un concentrado de emociones a flor de piel. Los protagonistas, como ya hemos dicho, son adolescentes enamorados, y el amor nunca es tan puro, intenso, profundo y descerebrado como cuando está siendo experimentado por vez primera. Palpitaciones, desmayos, lloros, titubeos, equívocos, metidas de pata monumentales... en *I's* encontraréis todo el repertorio. Katsura conduce las situaciones hasta el límite, obteniendo una sublimación agónica de los sentimientos que reverbera poderosamente en el lector. Todo en este tebeo está elevado a la enésima potencia, todo es insoportablemente intenso: lo que está en juego no es el amor de una muchachita, sino el fin del mundo o la felicidad absoluta. Un ejemplo perfecto de esta sublimación son los capítulos 82 y 83, en los que Seto se dispone a declararse a Iori de una vez por todas (*10 segundos para decidirse* y *El mundo real*; ambos en el número 18 de la edición española), momento en el que el tiempo prácticamente se congela (a la vez que el ritmo del tebeo se acelera mediante el uso de viñetas cada vez más grandes hasta llegar a un par de espectaculares dobles *splash-pages*, creando de este modo un eficaz efecto de tensión) y el foco de atención se centra única y exclusivamente en los dos personajes principales (Katsura incluso los retrata solos en una página por lo demás en blanco, como si el mundo que les rodea hubiera desaparecido; otro recurso que utiliza con gran habilidad en varias ocasiones); el modo de presentar la escena es tan exageradamente ritual y espectacular que uno casi puede sentir su corazón palpitando con tanta fuerza como el de Seto.

En todo caso, y a pesar de sus muchas virtudes, que al menos en lo que a mí concierne compensan con creces sus evidentes defectos, no hay que perder en ningún momento de vista que *I's* es un tebeo descaradamente comercial, creado con un público muy específico en mente: esos mismos adolescentes que lo protagonizan. Abundan por ello las escenas de erotismo *light* (acompañadas, por cierto, de sorprendentes e hilarantes salidas de tono; ver, por ejemplo, el momento en el que Teratani le pide a Seto que le cuente el que supone ha sido su

primer encuentro sexual con Iori y se dispone a escucharle armado con un paquete de kleenex... ¡y una foto de la susodicha!) y los primeros planos de estupendas mujercitas mostrando sus encantos. Igualmente, pueden detectarse varias concesiones de cara a la galería, como algunas referencias a mi juicio algo forzadas a las nuevas tecnologías (esos compañeros de clase dementes que pretenden violar a Iori para vender el vídeo por internet) o la más bien torpe inclusión de escenas de acción que nada aportan a la historia (Seto defendiendo a su amada de esos mismos violadores); más bien al contrario, en cierto modo la devalúan. Supongo que el propósito de Katsura era hacer de Seto un personaje más interesante, ya que quizá el reto de superar su timidez le pareciera insuficiente como para despertar las simpatías de sus lectores, y juzgó necesario poner en su camino otro tipo de dificultades más tangibles, pero lo cierto es que ni el personaje ni el tebeo lo necesitaban. Lamentablemente, el desenlace de *I's* se decanta también hacia este recurso indudablemente ramplón, y nos descubre a Seto intentando recuperar el amor de Iori salvándola de una nueva amenaza en vez de asumiendo sus errores e intentando mejorar como persona; una decepción considerable que hace flaco favor a la valoración final de la obra.

Aún así, la lectura de *I's* depara momentos ciertamente memorables, algunos de ellos completamente inesperados en un producto de estas características (sorprendentes reflexiones sobre la insatisfacción, la verdadera naturaleza del amor, la sexualidad o la falta de un objetivo claro en la vida) y no puedo dejar de recomendarlo vivamente como uno de los tebeos que más en vilo me han tenido en los ultimos tiempos. Por otra parte, Katsura es un estupendo dibujante, tan preciosista a la hora de dibujar escenas dramáticas como creativo a la hora de caricaturizar (siempre me sorprenderá la facilidad con la que los dibujantes japoneses saltan de un estilo a otro sin perjudicar la coherencia estilística de sus tebeos). Si ahora alguien se decidiera a reeditar la serie completa en tomos (tal y como se está haciendo con *VideoGirl Aï*), mi felicidad sería completa.

ÓSCAR PALMER

LA REVOLUCIÓN DE LOS CÓMICS
Scott McCloud
Norma

La historia del cómic no anda sobrada, precisamente, de grandes revoluciones. A excepción, quizá, del movimiento *underground* americano y sus ecos contraculturales europeos tras el mayo del 68, dicha historia podría escribirse como una sucesión de estilos, modas, escuelas, generaciones o grupos que han ido tomándose el relevo sin verdaderas rupturas entre unas y otras. Y es que al cómic siempre le han sobrado analistas y comentaristas y le ha faltado, por ejemplo, unos cuantos pensadores de vanguardia, ideólogos incendiarios, revolucionarios dogmáticos o iluminados utópicos. Afortunadamente, que dirán muchos.

A Scott McCloud, posiblemente, no podríamos incluirlo con total justicia en ninguno de los grupos

Hay quien piensa que el género de superhéroes y los cómics están hechos el uno para el otro, que se trata de un caso de "los cómics haciendo lo que los cómics hacen mejor".

anteriores, pero es sin duda lo más parecido a algo así que podemos encontrar en el mundo de la historieta. En 1993 nos sorprendió con su brillante ensayo en forma de cómic *Understanding comics: The Invisible Art* (*Cómo se hace un cómic: el arte invisible.* Ediciones B, 1995), con el que, en cierto modo, convulsionó lo que hasta entonces eran los métodos de estudio y análisis de la historieta. Siete años después, en el 2000 —un año más para la edición española que ahora comentamos— apareció en Estados Unidos la que en cierto modo es su continuación, *Reinventing comics*, un nuevo ensayo en forma de tebeo que propugna, ahora sí, la revolución o la muerte. Nada menos.

A priori, el carácter de secuela con el que se nos presenta este libro puede hacernos pensar que su aparición obedece a meros criterios de "oportunismo comercial", como si McCloud no tuviera todo el derecho del mundo a explotar el éxito de su obra anterior y seguir trabajando (¡siete años después!) en un filón —el del ensayo en forma de cómic, o "cómic de no ficción"—, que él mismo ha desarrollado como nadie y que nadie más que él ha seguido cultivando con tanta intensidad. Resulta, además, que las semejanzas entre uno y otro libro se limitan a ser "cómics en los que el señor McCloud habla sobre cómics". Se repiten algunas ideas —afortunadamente, hay ideas que repetir—, pero por lo demás los temas tratados y el planteamiento de uno y otro son absolutamente distintos. La ausencia del "factor sorpresa" con el que nos deslumbró la anterior obra no debe cuestionar, de entrada, la validez de ésta. Lo que sí hay que decir desde el principio es que esta obra es mucho más polémica, más incómoda y antipática de leer que la anterior, porque si aquélla era un hermoso canto hacia las virtudes y potencialidades del arte secuencial, ésta está llena de reproches y tirones de orejas al adormecido mundo de la historieta. Y eso, claro, no resulta cómodo.

La revolución (o reinvención, si nos atenemos al título inglés) propuesta por McCloud se estructura en torno a doce puntos, doce revoluciones, que él estima imprescindibles y, en muchos casos, inevitables, para que el cómic consiga explotar, definitivamente, todas las infinitas posibilidades que se le suponen y que no ha llegado a desarrollar plenamente. De partida, ya encontramos una postura algo novedosa y polémica: el reconocimiento, surgido desde el propio entorno de los cómics, desde una persona que ha estudiado y profundizado plenamente en su lenguaje, de que los cómics conocidos hasta ahora no han llegado a alcanzar, ni mucho menos, su plenitud; que el lenguaje del cómic apenas si ha empezado a despuntar y a rozar la categoría de un verdadero medio artístico o de expresión. En otras palabras: el reconocimiento de que "tenemos un problema", que no es un problema exclusivamente de mercado o de crisis editorial, y de que en gran parte la culpa es nuestra. El reconocimiento de que, en su gran mayoría, la historieta todavía no está a la altura de lo que se le puede exigir y de que se puede esperar mucho más de ella. Si no se comparte esta posición de partida (en realidad, el punto en el que terminaba *Cómo*

se hace un cómic), el resto del libro queda prácticamente invalidado y sin sentido. Y de paso, el resto de esta reseña.

La primera parte del libro (*Molinos y gigantes*) se dedica a analizar nueve de esas revoluciones, aquéllas que, señala McCloud, iniciaron mayoritariamente los dibujantes de su generación y quedaron inconclusas. Para no desgranarlas una a una, en conjunto podemos decir que lo que se pretende conseguir con esas "revoluciones" es ampliar el horizonte temático y creativo de los cómics, dignificar la imagen pública del medio y el trabajo de sus creadores, y buscar nuevas fórmulas de mercado. En definitiva: romper el cascarón en el que los tebeos se han metido, ampliar el público mediante la profundización en parcelas temáticas y creativas prácticamente inexploradas y devolver el interés y el respeto hacia los cómics por parte de las instituciones y los medios de comunicación. Es cierto que los análisis y reflexiones de McCloud —al contrario de lo que ocurriera en *Cómo se hace un cómic*— se centran casi exclusivamente en el mercado americano, donde el cómic sigue siendo entendido mayoritariamente como un medio de evasión para adolescentes, pero sinceramente pienso que muchas de sus reflexiones son trasladables al mercado europeo, en general, y no digamos al español en particular. Y también es cierto que muchos de estos "caminos revolucionarios" han sido ya puestos en práctica desde hace mucho y que no son nada nuevo (el libro está plagado de ejemplos al respecto), pero no es menos cierto que representan una minoría de la producción, que muchos de esos caminos han quedado casi abandonados y que la estructura del mercado, en muchos casos, impide que esos caminos sigan funcionando y que

los creadores más "arriesgados" tengan la oportunidad de llegar hasta unos potenciales lectores que en muchos casos ni siquiera llegarán a conocer su existencia. Por tanto, lo que McCloud hace en esta primera parte, más que ofrecer ideas realmente nuevas o revolucionarias, es reavivar el "fuego creativo" de los cómics de los ochenta y primeros noventa, aglutinando y dando forma (o "corpus ideológico", para ponernos ya pedantes del todo) a una serie de sentimientos e ideas comunes que muchos creadores comparten y han intentado poner en práctica con grandes dificultades (en justicia, mucho más de lo que el propio McCloud ha hecho nunca en su faceta como creador puramente de ficción). Muchas de sus afirmaciones y conclusiones pueden ser discutibles, algunas incluso pueden sonarnos aparentemente reiterativas, manidas y algo superadas (por ejemplo, esa especie de complejo de inferioridad hacia el Arte y la Literatura con mayúsculas). Pero lo cierto es que ninguna de sus propuestas están en absoluto superadas. Dar por supuesto que todas ellas son obviedades o un mero catálgo de buenas intenciones que de nada sirven supone, en la práctica, aceptar que las cosas están bien como están, que el cómic no da más de sí y que no hay mucho más que podamos hacer. En definitiva, volvemos a la premisa inicial: aceptar o no la idea de que el cómic como lenguaje no tiene límite alguno, que puede afrontar cualquier tema, cualquier soporte físico, cualquier estilo, y de paso constatar que la inmensa mayoría de los cómics que se producen actualmente sí están llenos de límites.

Pero donde se concentran las ideas más originales, polémicas y discutibles es, sin duda, en la segunda parte del libro, *En la cresta de la ola*, un verdadero manifiesto en defensa del cómic digital como el verdadero y casi único futuro posible para el arte secuencial. Esta segunda parte desgrana las tres últimas revoluciones pendientes: la creación, la distribución y la evolución de los cómics en el entorno digital. Nuevamente, la mayor parte de

las ideas y propuestas de McCloud quedarían sin sentido si no aceptáramos, de partida, lo que en cualquier caso no es más que una hipótesis: la de un futuro digital perfecto, aquel en el que todas las limitaciones de la red y de los ordenadores actuales habrán desaparecido. En este aspecto no cabe duda de que su pensamiento se sostiene sobre bases poco sólidas y se apoya en una serie de supuestos futuribles que en ningún caso están resueltos todavía y que le confieren a gran parte de sus páginas cierto tono visionario/profético que, para qué vamos a negarlo, mosquea bastante. Podemos aceptar sin demasiados problemas que, efectivamente, la red mejorará forzosamente en rapidez y en calidad de la transmisión, que los ordenadores de hoy tendrán muy poco que ver con los de un mañana no muy lejano (en tamaño, en calidad, en prestaciones, en formatos...), incluso que el entorno digital dominará el mundo de la comunicación y acabará absorbiendo en gran medida a otras tecnologías y canales de transmisión de información, conocimiento y entretenimiento. Pero trabajar con otras hipótesis es meterse en terrenos pantanosos e impredecibles. El mismo McCloud reconoce que cualquier acontecimiento puede cambiar por completo el curso de la evolución de los entornos digitales; resulta curioso observar cómo, por ejemplo, pasa de puntillas por la aparición del libro electrónico, uno de los soportes digitales en los que más se está trabajando últimamente y que, en gran medida, pondría en entredicho gran parte de sus teorías.

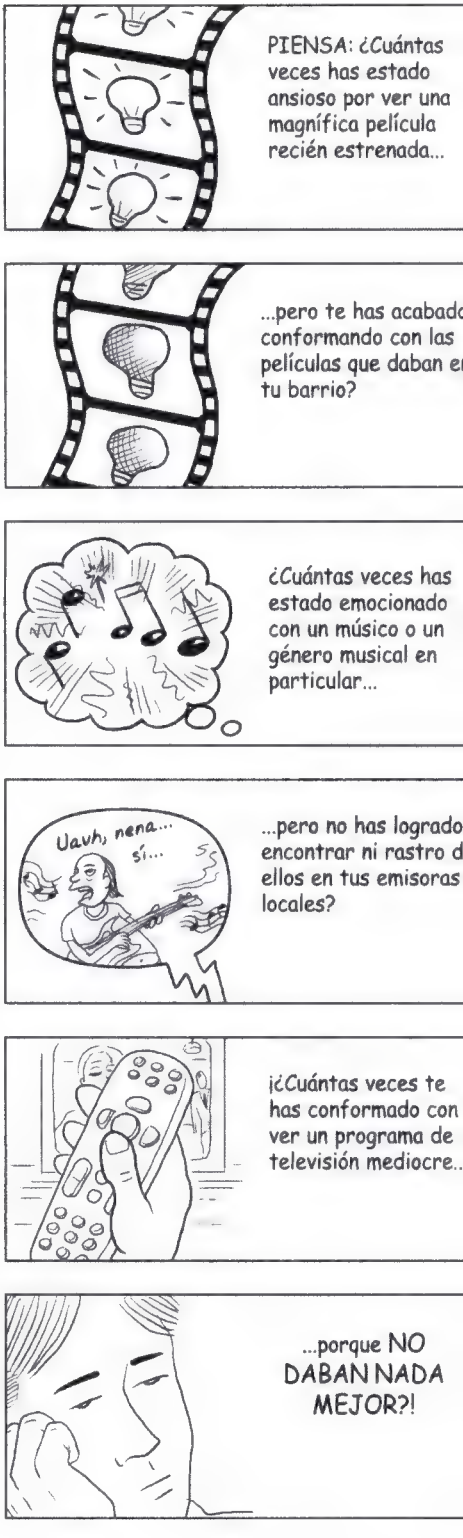
Pero, ya puestos, aceptemos su hipótesis inicial y pensemos que, efectivamente, los ordenadores actuales no son más que una distracción respecto a la promesa de una nueva tecnología de poderes casi ilimitados. ¿Cómo afectaría eso al mundo de los cómics? Para McCloud, la respuesta es clara: la evolución, el crecimiento y, por fin, la definitiva madurez del lenguaje del cómic pasa, obligadamente, por su adaptación al entorno digital. Un entorno con ventajas muy superiores respecto a la tecnología impresa y en el que los cómics encontrarán, por fin, el medio ideal en el que desarrollar todas las revoluciones pendientes, despojado de los lastres y limitaciones que ha sufrido hasta ahora. Respecto a la producción de cómics digitales, McCloud considera que el arte por ordenador es intrínsecamente ilimitado, y que los creadores deben dedicarse a explorar sin prejuicios el impresionante arsenal de herramientas para investigar sus efectos narrativos. (Un inciso: resulta curioso pensar que gracias a la nueva tecnología liberadora los futuros autores de cómic perderán la posibilidad de hacer tebeos con el único adiestramiento de su mano y su talento —uno de los mayores atractivos del medio— para pasar a tener que aprender a manejar un montón de aparatos y programas, y en muchos casos, lenguajes de programación y de confección de páginas web para poder hacer un cómic mínimanente "competitivo" y "publicable" en la red).

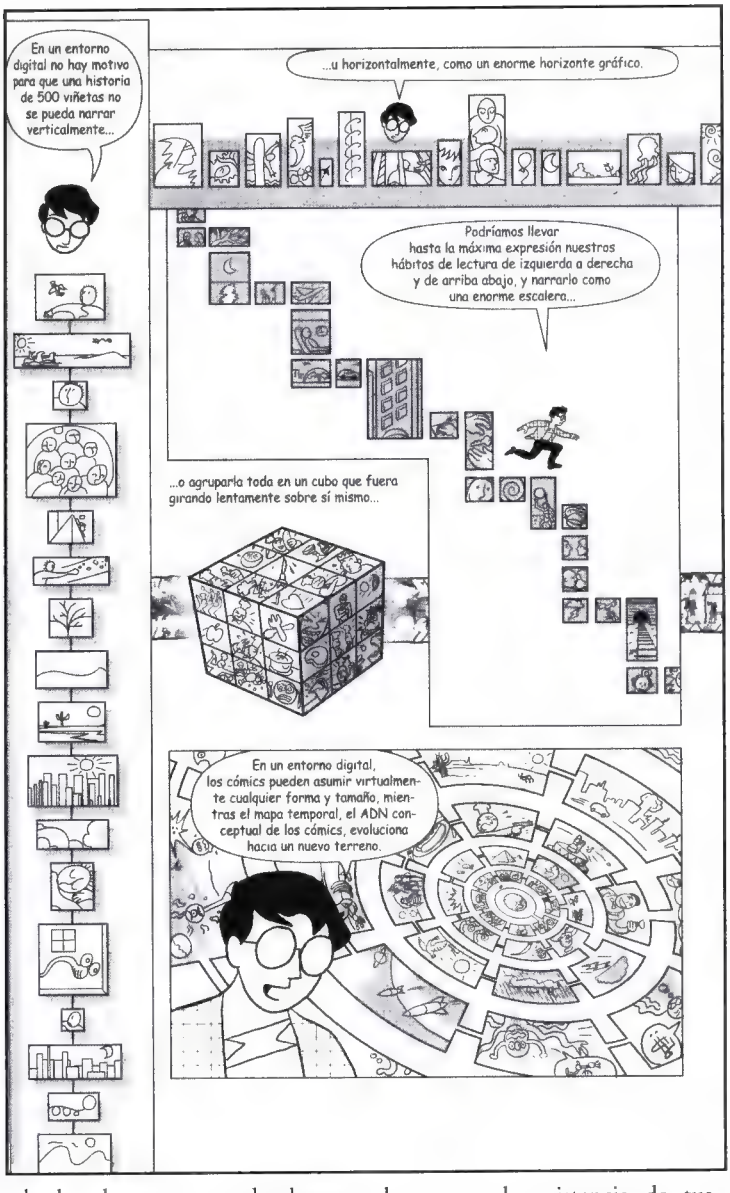
Respecto a la distribución, se da por hecho que dentro de unos años la red estará preparada para ofrecer contenidos que merezcan comprarse, y habrá desarrollado un método eficaz para hacerlo. Esto supondría abaratar el coste final del producto, porque viajaría directamente desde el creador hasta el lector —sin la necesidad de intermediarios ni costes adicionales—, y abriría la posibilidad de ampliar el mercado y de que las obras más innovadoras pudieran tener su hueco comercial. En este punto sí que la revolución puede ser decisiva, porque en última instancia podría llevar a la práctica desaparición de editores y distribuidores, o al menos a un absoluto replanteamiento de su papel en el negocio.

Y llegamos a la evolución del lenguaje de los cómics en el entorno digital, capítulo en el que McCloud retoma una de las tesis principales de su anterior obra y que es uno de los fundamentos de todas sus ideas: la de que la tinta sobre papel es sólo una de las formas físicas que pueden asumir los cómics, "la distracción de una forma artística", pero no la forma artística en sí. McCloud sostiene que no hay nada intrínseco en el medio impreso que mejore a los medios digitales y hagan mejores a los cómics: detalla a la perfección todas las ventajas que los tebeos impresos tienen ahora mismo sobre los cómics digitales ("una lista impresionante", como él mismo señala), pero está convencido de que todas esas diferencias serán superadas gracias al imparable progreso de la tecnología. Su visión profética nos dibuja la red como un gran conglomerado multimediático que absorberá todo el espectro de artes visuales y auditivas: todas ellas quedarán unificadas, por tanto, por una misma tecnología, pero la desaparición de las barreras tecnológicas

entre unos lenguajes y otros no hará que se fundan o mezclen entre sí, sino que se acentúen sus distinciones conceptuales y aparezcan sus "verdades" al desnudo. En algunos momentos es francamente difícil desligar los deseos y las bellas ideas de McCloud de lo que puede ser una predicción más o menos lógica, porque por esa misma vía podríamos llegar a conclusiones bien distintas: por ejemplo, la de que precisamente la absorción de los diferentes lenguajes por la red podría llevar a que unos se impongan sobre otros (justamente, sobre los menos "potentes" mediáticamente, como el cómic o la literatura) y acaben desapareciendo o mezclándose de tal manera que se diluyan muchas de sus características diferenciadoras. Como él mismo reconoce, muchos de los esfuerzos encaminados a aprovechar las potencialidades de la red y los entornos multimedia para los cómics se están dirigiendo (equivocadamente, a mi parecer) a incluir sonidos, animaciones, enlaces hipertexto... efectos que en gran medida pueden desvirtuar la verdadera esencia de los cómics y degradarlos a la categoría de unos dibujitos animados de segunda fila o unos videojuegos pobretones.

En cualquier caso, es en este entorno idealizado donde McCloud sitúa el escenario en el que los cómics podrán evolucionar sin cortapisas de ninguna clase y desarrollar plenamente todo su potencial. Y para ello propone, fundamentalmente, eliminar en el entorno digital el concepto de "página" —uno de los artificios impuestos por la tecnología de la imprenta, "tan instrínseco a los cómics como la grapa o la tinta china"— y sustituirlo por la idea de tratar la pantalla del ordenador como una ventana. Por ahí avanzan casi todas sus investigaciones en el campo digital, profundizando en el concepto de lo que él llama "la tela infinita", una idea que permitirá a los creadores mantener intacta su capacidad para subdividir su obra, porque la "página" ya no será un concepto físico y limitado, sino que podrá asumir cualquier tamaño y forma que requiera cada escena en concreto. Creo que ésta es una idea con un enorme potencial creativo, capaz de abrir nuevas vías para el desarrollo de los cómics. Pero no acabo de entender por qué para McCloud la página impresa es un artificio limitador y empobrecedor del lenguaje de los cómics y la "ventana" del ordenador no. Creo que es otro artificio que sustituye algunas de las limitaciones del medio impreso por otras distintas. Porque, ¿acaso no es una limitación el propio tamaño de la "ventana", de ese agujero en forma de pantalla al que nos asomaremos para mirar los tebeos del futuro? ¿No hay que inventar otros artificios para guiar al lector por esa tela infinita? ¿Y qué ocurriría si quisiéramos insertar viñetas de gran tamaño, superiores al formato estándar de la pantalla? ¿No es un límite incómodo y empobrecedor el


PIENSA: ¿Cuántas veces has estado ansioso por ver una magnífica película recién estrenada...
...pero te has acabado conformando con las películas que daban en tu barrio?
¿Cuántas veces has estado emocionado con un músico o un género musical en particular...
Uauh, nena... sí...
...pero no has logrado encontrar ni rastro de ellos en tus emisoras locales?
¡¿Cuántas veces te has conformado con ver un programa de televisión mediocre...
...porque NO DABAN NADA MEJOR?!


En un entorno digital no hay motivo para que una historia de 500 viñetas no se pueda narrar verticalmente...
...u horizontalmente, como un enorme horizonte gráfico.
Podríamos llevar hasta la máxima expresión nuestros hábitos de lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo, y narrarlo como una enorme escalera...
...o agruparla toda en un cubo que fuera girando lentamente sobre sí mismo...
En un entorno digital, los cómics pueden asumir virtualmente cualquier forma y tamaño, mientras el mapa temporal, el ADN conceptual de los cómics, evoluciona hacia un nuevo terreno.

hecho de tener que desplazarse por la pantalla sin poder contemplarlas por completo?

El libro plantea, por supuesto, muchas más cuestiones de las que se pueden abarcar aquí, y deja abiertas muchas interrogantes, como por ejemplo: ¿realmente podrá uno ganarse la vida vendiendo tebeos digitales? ¿Cómo hacer que la existencia de tus tebeos en la red pueda llegar a ser conocida por los navegantes? Y en el supuesto de que la venta de contenidos a través de la red se convierta en un negocio, ¿qué nos hace suponer que no se reproducirán los mismos esquemas de mercado del "mundo físico", en el que los contenidos menos rentables y minoritarios van quedando relegados y oscurecidos y con muchas menos posibilidades de acercarse al público? Las respuestas que McCloud ofrece a casi todas estas preguntas son, en mucho caso, mera cuestión de fé, pero son bastante coherentes dentro de su visión del futuro digital. Y hay que reconocerle, sin duda, la audacia intelectual y la valentía que supone aventurarse en estas cuestiones donde todo es discutible y donde todo está por decidir.

No quisiera acabar sin recordar que *La revolución...* es un cómic, y que analizado como tal (al margen de la discusión de sus ideas) es mucho más flojo que su predecesor. Aquél era un tebeo hecho a mano, y éste está realizado íntegramente por medios digitales... con resultados visualmente mucho más pobres. Pero lo peor es, sin duda, que mientras en *Cómo se hace...* el empleo del lenguaje visual estaba plenamente integrado en lo que se contaba y mejoraba potencialmente la comprensión y la asimilación de las ideas, en muchos momentos de *La revolución...* la profusión de símbolos y metáforas visuales no hacen sino entorpecer la lectura y no ayudan para nada a comprender mejor lo que se cuenta: en esos momentos es mejor leerse el texto y olvidarse de los dibujos. Por otra parte, en ocasiones la obsesión didáctica de McCloud ralentiza el flujo de las ideas con la excesiva aportación de datos y la reiteración de algunos conceptos que hacen la lectura bastante aburrida.

En definitiva, la revolución de McCloud es ciertamente discutible, quizá poco verosímil y a lo mejor poco atractiva para los amantes de la tinta y el papel

impreso. Es muy posible que nosotros, los que aprendimos a leer con un tebeo de papel en las manos, no estemos preparados para asimilar los cambios que McCloud anuncia, y que nos resistamos a abrazar las supuestas ventajas de la nueva tecnología en detrimento de nuestros tebeos de toda la vida. Pero no es bueno instalarse en la nostalgia ni cerrar los ojos ante el avance imparable de los medios digitales. De una u otra manera cambiarán nuestra vida —ya la están cambiando— y de una u otra manera los tebeos cambiarán a consecuencia de ello. A pesar de todas las objeciones que podamos ponerle a sus teorías, personajes como McCloud son necesarios para ayudarnos a preparar y entender ese futuro que ya está aquí. Bienvenidas sean sus revoluciones y sus polémicas, aunque sólo sirvan para hacernos remover del sillón y discutir un rato.

ENRIQUE BONET

MAUS
Art Spiegelman
Planeta-DeAgostini

En los años transcurridos desde su edición original (*Maus*, 1986; *Maus II*, 1991), ha aparecido un tópico recurrente entre los aficionados españoles que parece haber terminado por imponerse a otras valoraciones sobre la obra. Viene a ser algo así como: "Sí, está bien, pero no es para tanto". Varias razones pueden explicar esto. Primero y antes de nada, tengo la sensación de que en este país todo el mundo ha oído hablar de *Maus*, pero muy poca gente se lo ha leído, por lo menos de forma completa. Es lógico. Recordemos que hasta la presente edición de Planeta-DeAgostini no existía, incomprensiblemente, una edición íntegra de la obra en castellano. Norma y Muchnik coeditaron la primera parte allá por 1989 —una edición que ya no se encontraba disponible normalmente en las librerías: había que hacer pedido expreso—, pero *Maus II* quedó inédita en España hasta ahora. Otra posible razón para esta subestimación de *Maus* es el hecho de que sea uno de los tebeos más famosos de todos los tiempos entre la gente del "mundo real" que no lee tebeos, habiéndose traducido en un montón de países. Y no digamos ya toda esa retahíla que suele acompañar a la sola mención de la obra, ya saben: es el cómic que obtuvo un reconocimiento generalizado en la cultura institucionalizada y consiguió hacer ascender al medio muchos peldaños en el escalafón de "respetabilidad artística", situándolo al "mismo nivel" que la literatura y bla, bla, bla... Hasta el propio Spiegelman era consciente de ello mientras hacía *Maus*, véase si no la página 135 del tebeo, cuando el autor le enseña las páginas que lleva hechas a su padre y a su madrastra, y ésta le dice: "Es un libro importante. La gente que normalmente no lee este tipo de historias se interesará". "Sí, yo nunca leo tebeos, y sin embargo siento interés", contesta el padre, muy cómicamente por otra parte, puesto que es su propia historia lo que se está narrando. Todo esto, me parece a mí, no hace más que abonar el campo para esos prejuicios que el aficionado medio parece tener en contra de *Maus*. La gente del mundillo, de cualquier mundillo, tiende a menospreciar aquellas obras que trascienden su gueto de *connaisseurs* para ser admiradas por el gran público; ya se sabe, lo maldito y exclusivo mola más que lo comercial y famoso.

Hay otras posibles razones para esa desconfianza que suele despertar la obra, todas ellas relacionadas con lo que se acaba de decir. Está lo del Pulitzer. Están los demás galardones y méritos que obtuvo (Yellow Kid en Lucca, beca del Guggenheim de Nueva York, bla, bla, bla). Está la bendición de la prensa cultureta y de intelectuales como Umberto Eco. Está eso de que, en fin, sea una obra sobre el Holocausto, tema histórico "serio" y trillado donde los haya, y que, encima, suele reportar prestigio (y dinero) a los artistas de cualquier disciplina que deciden dar "su visión" del mismo, normalmente con pretensiones de trascendencia y/o de recibir premios. Si no, que se lo digan a Roberto Benigni, que consiguió nada menos que... ¡un Oscar! por dirigir esa chapuza titulada *La vida es bella*. O a Spielberg, que también ganó su hasta entonces siempre negado Oscar como director casualmente gracias a la visión estilizada y "poética" de la cosa que nos ofrecía en *La lista de Schindler*. Por si fuera poco, a todo esto se suma el hecho de que me parece que somos unos cuantos los que le tenemos manía a Spiegelman. Contemplando su trayectoria, leyendo sus declaraciones, uno no puede evitar verle como un tipo trepa y calculador, un "artista" convencido que supo programar paso a paso su carrera para alcanzar prestigio y fama y llegar

a donde está (nacido en Estocolmo, 1948; cofundador de la revista neoyorkina de cómic "vanguardista" *Raw* junto a su mujer, Françoise Mouly, hoy directora de arte del *New Yorker*, de la que Spiegelman es portadista, ilustrador habitual y editor adjunto). Y digo esto último sin acordarme apenas de la salvaje caricatura que Dan Clowes ofreció de Spiegelman en su *Pussey!*. Por supuesto, se supone que el hecho de que un artista te caiga mal no debe interferir en el juicio *objetivo* de su obra (cojamos a alguien como, no sé, Picasso, otro que al parecer tampoco le caía bien a nadie; y sin embargo ahí está su obra). La suma de todos estos factores hace surgir automáticamente, no me dirán que no, esa especie de prevención que uno suele tener ante esas "grandes obras" prestigiosas e "importantes" que parecen aunar un consenso unánime acerca de sus innumerables virtudes artísticas y humanas.

Lo que quiero decir con todo esto es que *Maus*, por mucho que los medios lo hayan reiterado hasta la saciedad, por muchos prejuicios (comprensibles) que nos pueda inspirar, por muy tópico que sea reiterarlo aquí nuevamente, *sí* es para tanto. Releyéndola ahora con ocasión de esta edición, uno no puede menos que olvidar todas las antipatías que han ido superponiéndose hasta sepultar el recuerdo de la primera lectura, y reconocer que este tebeo te conmueve de un modo tan profundo y definitivo como raras son las ocasiones en que ello sucede. Por mucho que también se haya dicho, es absolutamente cierto que *Maus*, una vez empezado, no puede dejar de leerse; que hace llorar pero también reír, y que, por encima de todo, resulta inolvidable. Terminado el libro, los protagonistas de *Maus* siguen viviendo en nuestros recuerdos como gente a la que hayamos conocido en persona, casi como

seres queridos. Muy pocos autores del medio consiguen este tipo de sensaciones a ese nivel, hablo de gente tipo Eisner, Giménez, Tezuka y pare usted de contar. Pero más allá de seguir repitiendo aquí lo que todo el mundo, al parecer, ya sabe sobre *Maus*, intentemos desentrañar las razones de su (merecido, insisto) éxito de público y de crítica.

A mi modo de ver, la clave de toda la grandeza de *Maus* estriba en que no se limita a ser una "gran obra", seria y trágica, sobre el Holocausto. Evidentemente, *Maus* es una obra *sobre* el Holocausto, y desde este punto de vista el tebeo funciona como un testimonio de enorme valor histórico. El eje del relato gira en torno a los recuerdos del padre del autor, Vladek Spiegelman, sobre sus escalofriantes experiencias como judío polaco durante la II Guerra Mundial, primero en los guetos, y luego directamente en Auschtwitz. Una parte ostensible del tebeo se dedica a la recreación de esos hechos; recreación que intenta ser en todo momento minuciosa y exacta hasta lo insoportable. En este sentido, hay que reconocer que el factor morbo pesa mucho en el éxito mundial de *Maus*, y negarlo sería de hipócritas. Se ha convertido en lugar común decir que "el público está ya cansado de tantas revisitaciones del Holocausto", pero a mí esto siempre me ha parecido un embuste. Decimos que sí, que estamos hartos, pero siempre acabamos yendo a ver las películas y devorando los artículos dominicales que periódicamente insisten en el tema. Hay algo en el asunto que parece atraernos como un reclamo, como el vértigo irresistible de asomarse a un abismo. Como si intuyésemos, aunque sea a un nivel subconsciente, que la aterradora negrura de aquello forma parte de nuestra naturaleza. "Aquello", por muy tenebroso que nos parezca, por muy inexplicable que sea, fue llevado a cabo por manos humanas. *Maus* no nos defrauda en este aspecto, y nos da en abundancia la carnaza que desde la esvástica de su portada promete. Así, encontramos en el libro los consabidos pasajes sobre el Holocausto que parecen irreales de lo horrorosos que son. El propio autor lo dice

ESTÁBAMOS ENCERRADOS EN BARRACONES, SENTADOS SOBRE PAJA, ESPERANDO LA MUERTE.
EN LA PAJA HABÍA PIOJOS...
Y LOS PIOJOS CONTAGIABAN EL TIFUS.
PARA COMER, SÓLO NOS DABAN PAN Y SOPA. PERO ANTES DEBÍAMOS MOSTRAR LA CAMISA...
SI HABÍA PIOJOS, NO TE DABAN SOPA. Y ESO ERA IMPOSIBLE, ¡HABÍA PIOJOS POR TODAS PARTES!
Y SI UNO CONSEGUÍA SOPA Y ALGUIEN LE HACÍA DERRAMAR AUNQUE FUERA UN POCO...
¡DIOS! PELEABAN COMO ANIMALES SALVAJES HASTA QUE CORRIERA LA SANGRE.
NO PODÉIS IMAGINAR LO QUE ES PASAR HAMBRE.

en una viñeta, página 176: "Creo que no estoy a la altura para reconstruir una realidad que fue peor que la peor de las pesadillas". Ahí están los estraperlistas del gueto ahorcados y colgados durante una semana, los inmundos zulos donde los judíos intentaban esconderse de las deportaciones, la crueldad de los colaboradores de los nazis, algunos de ellos *judíos*, dispuestos a hacer lo que fuese para salvar el pellejo, la separación de los padres de sus hijos para protegerlos (en vano), el transporte en vagones de ganado abarrotados, los campos de exterminio, el hambre como medio de terror y sumisión, el frío, los piojos, el tifus, el trato inhumano dispensando exactamente como a animales a los que se va a sacrificar, las palizas, los asesinatos aleatorios, las familias enteras masacradas, las cámaras de gas, los hornos, bla, bla, bla. Si digo aquí "bla, bla, bla" nuevamente no es porque pretenda frivolizar sobre el tema, en plan Vuillemin, sino precisamente para recalcar un fenómeno que suele darse en todo aquello que toca el tema Holocausto y que *Maus* afortunadamente consigue evitar. Me refiero a que, a fuerza de consumir obras (películas, sobre todo) acerca del asunto, mayormente estilizadas o simplistas, el público ha terminado

percibiendo el inconcebible apocalipsis que fue aquello como una serie de clichés vacíos, carentes de verdadero significado, donde los (desgraciados) protagonistas nos resultan casi como los personajes de una obra de ficción. Y no fueron personajes ni extras de una película, sino personas reales, seres humanos como usted, lector, y como yo.

Por eso decía antes que la clave de *Maus*, lo que la empuja al panteón de las historias verdaderamente grandes, de esas pocas que pasan a formar parte de la memoria colectiva, es que no se limita a ser una obra sobre el Holocausto. *Maus* quiere, y consigue, ir mucho más allá. Por un lado, es también la historia del padre del autor, Vladek Spiegelman: quién fue, cómo se ganó la vida y cuál fue su relación con sus seres queridos. Spiegelman hijo tuvo el enorme acierto de plantear su relato desde el presente, tal como se lo va contando su padre ya anciano. Con esta excusa, el autor emplea la misma minuciosidad con la que recrea el Holocausto para describir con todo lujo de detalles —y una falta de pudor verdaderamente asombrosa— la tensa relación que mantiene con su progenitor, el segundo y difícil matrimonio de éste, su carácter maniático e insufrible hasta la exasperación y, por si fuese poco, la sombra que sobre todos ellos proyectan el hermano de Art Spiegelman, muerto a los seis años en el Holocausto, y su madre, Anja, la primera esposa de Vladek, que también sobrevivió a Auschwitz para terminar sus días veinte años más tarde... suicidándose. Por otra parte, con este ir y venir desde los recuerdos de Polonia al Nueva York del presente, Art Spiegelman plantea un ejercicio metanarrativo que añade aún más emoción, si cabe, a todo el conjunto. Ese tipo de escenas en las que se dibuja a sí mismo oyendo a su padre mientras le cuenta sus recuerdos, pidiéndole aclaraciones, discutiendo con él, o conversando con su esposa Françoise o su madrastra Mala —otra judía superviviente—, añaden interés narrativo y humano al relato paralelo del Holocausto, lo enriquecen, lo puntúan, le dan ritmo y, por contraste, muestran la distancia abismal pero fácil de recorrer entre la trivialidad de lo cotidiano y aquel incomprensible horror, que es como decir la distancia entre lo digno de la naturaleza humana y el mal que anida en ella. Un ejemplo entre muchos: página 233; de la explicación detallada sobre el funcionamiento de las cámaras de gas y los hornos, y de cómo por falta de sitio se llegó a quemar gente viva en enormes fosas, saltamos al presente, a la cocina de Vladek, donde éste prosigue su relato intercalando frases para quejarse por el plato que su hijo le acaba de romper o para encargarle que descongele los muslos de pavo para la cena. En otras ocasiones, estas "metaescenas" sirven para aportar las opiniones y emociones de los propios protagonistas sobre lo que se está contando en el libro, con la empatía que ello supone, ya que tales emociones suelen coincidir con las del lector. Ejemplares son en este sentido, entre otras muchas, la escena ya comentada de la página 135, o la de las páginas 203-206, donde Spiegelman le cuenta las penas a su psicoanalista (otro judío que sobrevivió al exterminio), con el que luego mantiene una memorable charla sobre la psicología del superviviente. Por si fuese poco, este nivel de metanarración también consigue dotar a todo el libro de la frescura de un (falso) *work in progress*, en el que se incluyen las dudas y cuitas que asaltan al autor durante el proceso creativo.

Spiegelman, más listo que el hambre (de tal palo, tal astilla), tiene claro desde el principio que la decisión de incluir en *Maus* esta parte costumbrista y metanarrativa es lo que va a marcar la diferencia entre su obra y otras similares, porque va a proporcionar una tridimensionalidad humana a las páginas y a devolver a las secuencias del Holocausto su verdadero significado ético y existencial, significado que, como antes decía, tantas veces se pierde en otras obras sobre el tema, limitadas a hacer mero recuento de los horrores del nazismo. Que esta elección narrativa es consciente queda bien claro en una escena de la página 25 del libro, que además resulta un buen ejemplo de la doble eficacia narrativa y emotiva que proporciona el retrato costumbrista sumado al ejercicio metalingüístico. Se trata de la escena en la que Vladek Spiegelman, tras contarle a su hijo cómo conoció a su mujer Anja y cómo dejó a un rollete anterior por ella, le ruega que no cuente nada de eso en su libro porque "¡No tiene nada que ver con Hitler, con el Holocausto!". Su hijo le contesta: "Pero papá, es muy buen material. Lo hace todo más real, más humano". La página concluye con la promesa que hace

Spiegelman a su padre de que no contará ese tipo de cuestiones personales. Y esto lo vemos *dibujado en un libro impreso* que ya ha realizado, dejando claro con esa sola viñeta, sin ningún subrayado superfluo, sin tan siquiera explicitarlo en el texto, que en ese momento le estaba contando una mentira piadosa a su padre. Mentira que, por otra parte, tampoco es muy distinta a las que cualquiera de nosotros dice a lo largo de su vida.

PRISIONEROS QUE TRABAJABAN ALLÍ ROCIABAN DE GASOLINA A VIVOS Y MUERTOS.
PALEABAN LA GRASA DE LOS CUERPOS QUEMADOS Y LOS ROCIABAN OTRA VEZ PARA QUE ARDIERAN MEJOR.

Esto último enlaza con otra de las claves de por qué *Maus* consigue conectar tanto con el lector. Resulta que ese retrato costumbrista de unas personas *reales* no es benevolente, ni amable, ni condescendiente. Es, sobre todo, de una honestidad "brutal", que diría Calamaro. Aquí no sale bien parado ni el gato. El padre de Spiegelman es retratado con todos sus defectos, que no son precisamente pocos. Es maniáticamente tacaño y pragmático, y nunca queda claro si lo es a consecuencia de las secuelas psicológicas que le dejaron los campos de concentración o si lo ha sido siempre. A cuento de esto, Spiegelman, página 133, se confiesa ante su madrastra —es decir, ante el lector— preocupado porque quizás se está pasando de honesto en el modo de retratar a su progenitor en el libro: "En algunos aspectos, es como la caricatura racista del viejo judío avaro", dice Spiegelman. "¡Ja! Ya puedes decirlo, ya", contesta su madrastra. Desde luego, el padre es retratado con toda la exactitud posible, eso no se lo podemos negar a su hijo/autor, incluyendo con toda suerte de detalles sus manías ahorradoras, ridículas hasta lo cómico, sus artimañas de puro superviviente con las que se libró (de chiripa) de morir en el exterminio o sus, atención, deslices racistas con los negros. Página 259: Vladek ya anciano, o sea, tras haber pasado por lo que ya sabemos que pasó, regaña a su nuera Françoise durante un viaje en coche porque ésta ha parado... a un autostopista negro. Françoise, furiosa, le recrimina lo mismo que el lector está pensando: "¡Es indignante! ¿Cómo puedes precisamente tú ser tan racista? ¡Hablas de los negros exactamente como hablaban los nazis de los judíos!". Vladek le contesta en su mal inglés con esta perla: "Pensaba que *estabas* más lista que eso, Françoise... ¡No hay ni punto de comparación entre los *shvartser* [negros en polaco] y los judíos!". Por su parte, la segunda esposa de Vladek, Mala, tampoco parece trigo limpio del todo: en el trato con Spiegelman se muestra como una buena persona; según Vladek, es una arpía que sólo quiere su dinero. El propio Spiegelman tampoco sale bien parado en su libro. En numerosas secuencias, el autor no oculta ante el lector que la relación con su padre no es un ejemplo para nadie. Nunca quiere ir a visitarle, y sólo se interesa por él cuando necesita sonsacarle información para proseguir con *su* obra, lo mismo que aprovecha cualquier momento para interrogarle por el

Holocausto, sin importarle que se encuentre fatigado o exhausto. Igualmente, y no una ni dos veces, le vemos gritando fuera de sus casillas a su progenitor durante las frecuentes discusiones familiares, casi siempre motivadas por las manías de éste último. O en la misma escena antes comentada de la página 25, en la que Spiegelman deja bien claro que está dispuesto a hacer lo que haga falta, incluido mentirle a su padre, para elaborar su obra del modo en que él cree que debe elaborarse.

Es este tipo de secuencias valientes —y las hay a patadas— las que terminan de proporcionar esa asombrosa verosimilitud y humanidad que desprenden todas las páginas de *Maus*. Los "personajes" que la protagonizan no son perfectos, antes al contrario; son seres humanos, con todas sus contradicciones y defectos. Como usted y como yo, ni más ni menos. En el presente de *Maus*, las relaciones entre los Spiegelman son un desastre; ni más ni menos que como en cualquier familia. Si a veces Spiegelman hijo nos cae mal por lo listillo que es o por cómo se pasa con su anciano padre, debemos recordar que eso es porque el propio Spiegelman nos ha dejado verlo *tal como es*. Pero también nos recuerda cómo uno mismo se comporta con sus padres o con los demás. Por su lado, Vladek no es ningún dechado de virtudes, es maniático, tacaño y, madre mía, racista, y sin embargo le cogemos cariño. ¿Por qué? No lo sabemos bien. Así es la naturaleza humana. Posiblemente se lo cojamos por sus virtudes, porque fue alguien que amó, que tuvo sueños y esperanzas, y que luchó lo inimaginable con una tozudez conmovedora para hacer frente a las circunstancias que le tocaron. Pero yo creo que en realidad le cogemos cariño por todo aquello *en general* que lo asemeja a cualquiera de nosotros, incluyendo los defectos. Aquí está la identificación. He aquí la razón por la que, no falla, cualquiera que lee *Maus* no puede evitar sentirse "mejor persona" simplemente por el mero hecho de leerla. Se siente reconfortado al comprobar que los protagonistas tienen tantos defectos como uno mismo (y que, por supuesto, hay gente mala *de verdad* —en este caso los nazis y sus colaboradores, claro— , no como uno). Asimismo, esta honestidad que Spiegelman derrocha para caracterizar a su padre y a sí mismo cumple también la función de reafirmar la sensación de que lo que se nos está contando sobre el Holocausto también es lo más honesto posible. Y desde luego, parece serlo. En el Holocausto de *Maus* no todos los judíos son "magníficas personas", ni la gente que les ayuda es siempre buena y desinteresada, ni sus verdugos son todos malvados, ni todos ellos son nazis. Por eso *este* Holocausto nos conmueve como nunca veces antes nos ha conmovido. Aquí hay verdad, hay realidad, hay conflicto, luego vida. Consecuentemente con esto, no hay juicios morales en el tono que Spiegelman emplea en la obra, tanto en las escenas del pasado como del presente. Tampoco hay respuestas a las desasosegantes preguntas éticas que el libro nos plantea, probablemente porque nadie sabe responderlas. Si acaso, lo que hay es desbordamiento ante un algo que escapa al entendimiento; hay perplejidad, estupefacción, la de Spiegelman como autor y la nuestra como lectores. Hay un devolver la pelota ética hacia nuestro tejado, tras rebotar en el del horror. ¿Hasta dónde llega lo moralmente admisible y dónde empieza lo inadmisible? ¿Qué pasa con nuestras mezquindades y mentiras diarias, con esos pequeños actos de violencia cotidiana hacia nuestros semejantes? ¿No serán acaso el origen de lo otro, que a lo mejor es lo mismo pero elevado a la gran escala del poder y la violencia institucionalizada? ¿O una cosa no tiene que ver con la otra?

Por todas estas razones, *Maus* no es sólo una obra sobre el Holocausto, no es sólo una obra costumbrista sobre las vidas y muertes de unas personas. Es ambas cosas y más. También es una obra, y ahí está la medida de su ambición, de su envergadura, sobre los límites de nuestra moral —¿qué haría uno de estar en el pellejo de aquella gente?—, sobre la memoria y sus distorsiones —esas escenas donde Vladek no recuerda exactamente qué sucedió con éste o aquél—, sobre la arbitrariedad del destino —¿por qué murieron unos y vivieron otros? ¿hasta qué punto somos realmente responsables de nuestro destino con las decisiones que tomamos?—, pero, ante todo y resumiendo, sobre la inescrutable condición humana. Si hay una sensación que predomina sobre todas las que nos asaltan en tropel durante la lectura de *Maus* es la de que el libro ha capturado efectivamente la siempre inaprehensi-

INCLUSO CUANDO VINIERON CON PERROS PARA RASTREARNOS (PORQUE SABÍAN QUE HABÍA JUDÍOS VIVIENDO ALLÍ) NO PUDIERON ENCONTRARNOS.
LOS PERROS CORRÍAN ARRIBA Y ABAJO COMO LOCOS. PERO EN LA CARBONERA SÓLO HABÍA CARBÓN. PARECÍA LLENA Y NO PODÍAN LEVANTARLA. Y EL SÓTANO ERA SÓLO UN SÓTANO.

ble naturaleza humana y el (sin)sentido de su existencia. Trascendiendo la anécdota costumbrista, el suceso histórico, y elevando el libro hacia cuestiones directamente metafísicas.

Por si todos estos logros fuesen pocos, es que, joder, hay escenas de *Maus* con las que te ríes un montón. Otro factor diferencial, pues, con el tono solemne y grave que suele presidir la mayoría de obras que tratan el Holocausto. *Maus* demuestra que no hace falta ponerse constantemente serio, o circunspecto, o "poético", para hablar del tema. Sucedió y punto. Quedan supervivientes de aquello, y están dispuestos a hablar de ello. ¿Qué derecho tienen los artistas que deciden hacer algo sobre el tema, o nosotros como público, a sentir compasión por ellos, a darles el pésame? Por eso, con muy buen criterio, Spiegelman se atreve a meter en *Maus* secuencias francamente divertidas gracias en buena medida a lo bien construidas y planificadas que están, sobre todo en los pasajes costumbristas. Basta releer la escena de las páginas 69-71 donde Vladek, a hurtadillas, ha tirado a la basura el abrigo de su hijo porque es "una vergüenza" que llevase un abrigo tan "viejo y andrajoso", mientras Spiegelman alucina; o la ya citada página 135, cuando Vladek y Mala comentan las primeras páginas de *Maus* que Art les enseña, con unos diálogos hilarantes en su

absurdo, que terminan comparando a nuestro autor con... Walt Disney; o toda la escena de las páginas 249-250, divertídisima de principio a fin, en la que Vladek consigue devolver al supermercado productos ya abiertos para no tirarlos, ante el bochorno de su hijo y su nuera; o incluso la ya comentada secuencia del autostopista negro, que de tan patética no puede evitar provocar la risa. Incluso en ciertos pasajes del Holocausto se cuela a veces la comicidad, más por el modo de narrarlos que por lo que se narra, evidentemente: página 227, Vladek elude en Auschwitz una *selektion* de los judíos más débiles para mandarlos a las cámaras de gas, simplemente con el truco del almendruco de esconderse en el water y fingir una indisposición: "Nadie me vio, así que me quedé alegremente sentado durante toda la *selektion*". La propia manera que tiene Vladek de buscarse la vida como superviviente nato durante toda la guerra nos provoca la sonrisa más de una vez. Ojo, nadie está haciendo aquí chistes gruesos "holocaústicos", o "simpáticos" y como de buen rollo, a lo Roberto Benigni. Simplemente Spiegelman quiere plasmar con esto la comicidad intrínseca a la vida, la capacidad del hombre para reírse de sí mismo, incluso de sus vivencias más dolorosas. Todas estas escenas en mayor o menor medida "cómicas" sirven de perfecto contrapunto al horror, porque ayudan al lector a digerirlo, pero, como digo, también a la obsesión del autor por mostrar del modo más fidedigno la contradictoria naturaleza humana, capaz de albergar lo uno y lo otro, la risa y la tragedia, que en la vida no siempre aparecen separadas. Hay pasajes tragicómicos en *Maus* que nos evocan, por ejemplo, ese desconcierto que a todos nos embarga durante un duelo: ¿Tengo que estar triste todo el tiempo? ¿Y si a alguien se le escapa algo gracioso? O lo que es peor, ¿y si se me escapa a mí? ¿Está bien que no piense todo el rato en el muerto y que me acuerde de las compras que tengo que hacer mañana o en alguna otra trivialidad?

Gracias a la conjunción de todas estas felices decisiones narrativas, *Maus* se convierte en lo mejor que yo haya leído o visto sobre el Holocausto, muy por encima de cualquier cosa que recuerde, y desde luego de otras visiones más compasivas o efectistas, incluso de películas más o menos decentes pero tramposas en su estilización como la de Spielberg.

Vamos ya con las cuestiones formales. No creo que sea necesario aclarar esto, pero por si acaso: ninguno de los referidos logros de *Maus* suceden por casualidad. El hecho de que la historia de *Maus* "la cuente" el padre de Spiegelman no resta mérito alguno al autor, porque no estamos ante la mera transcripción dibujada de unos recuerdos que un padre le cuenta a su hijo. Detrás de *Maus* hay un trabajo ímprobo de selección del material grabado en sus conversaciones, de toma deliberada de decisiones narrativas, de guión, de documentación, de planificación, de ordenación de las escenas, de dialogación exquisita y, sí, también de estilización dramática, aunque ésta nunca se note (mérito añadido, pues). Carlos Giménez siempre lo dice en las entrevistas: la mayoría de sus historias se basan en vivencias propias o de sus amigos; ahora bien, en las artes narrativas no importa tanto lo que cuentas sino *cómo* lo cuentas. Y eso es mérito intransferible del autor, no de la fuente de donde procede la historia que has decidido contar. Hay que contarlo de modo que la cosa interese, que no aburra, que emocione e incluso, como es el caso, perdure en la memoria. En *Maus* hay fluidez, hay ritmo, hay *tempo*, hay *crescendos* dramáticos y también remansos. Hay de todo, como en las grandes novelas (o en los grandes cómics, ojito). Luego está esa prodigiosa falta de enfásis a lo largo de toda la obra. Los diálogos, escuetos y naturales, sin forzar; los textos de apoyo, los justos. No hay aspavientos, no hay retórica superflua, no hay un señalar burdamente por el autor las conclusiones que debemos sacar. Lo cual, por supuesto, no quiere decir que no haya manipulación dramática. La aparente monotonía de recursos expresivos que parece haber en *Maus* una vez que nos sumergimos en su lectura es completamente falsa. Otra cosa es que no nos demos cuenta de ellos. No creo que haga falta hacer hincapié en la fluidez con la que Spiegelman hace saltar continuamente el relato del pasado al presente y viceversa —o lo bien que inserta dentro de los pasajes del Holocausto, en el momento justo, una viñeta de Vladek anciano para aclarar o rematar el relato—, sin que el lector note jamás las costuras. En el 86, todo el mundillo hablaba de la alucinante simultaneidad narrativa del *Dark Knight*, pero

muy pocos de la de *Maus*. Más ejemplos de creación puramente narrativa en *Maus*: la decisión de insertar al comienzo ese devastador prólogo de dos páginas, donde un Spiegelman niño se queja a su padre de las burlas de sus amigos y su padre le responde: "¿Amigos? ¿Tus amigos? Enciérralos juntos en una habitación sin comida durante una semana... ¡Y entonces entenderás qué son los amigos!". O el modo de Anja, ante su inminente deportación a Auschwitz, decide envenenarse a sí misma y a los tres niños a su cargo, incluyendo a Richieu (¡esas tres viñetas en plano fijo acercándose al rostro de la hermana de Anja!). O ese prodigio que es la caracterización de Anja Spiegelman, una mujer sensible y depresiva a la que es imposible no querer inmediatamente. Con cuatro apuntes, en la forma de dibujarla, en los diálogos que pone en su boca, Spiegelman nos permite adivinar perfectamente por qué su padre la amó tanto —si hubo algo verdaderamente desinteresado en Vladek, fue desde luego su sincero amor por Anja—, pero también el aparente absurdo de su suicidio a los 56 años, después de haber sobrevivido al exterminio. Eso por no hablar de las estremecedoras viñetas alegóricas en donde presente y pasado se confunden, que añaden de un modo exclusivamente *visual* significados polisémicos al texto: página 201, Spiegelman se queja de sentirse "deprimido" a pesar del éxito de la primera parte de *Maus* mientras lleva puesta una *máscara* de ratón a la que vemos las gomillas, y está sentado con su tablero de dibujo sobre una montaña de ratones/judíos muertos. En las páginas siguientes, le vemos menguar o crecer en tamaño según aumenta o disminuye su abatimiento anímico. Página 239, última viñeta: en primer plano, cuelgan los pies de cuatro judías ahorcadas en Auschwitz; al fondo, en el presente, el coche de los Spiegelman circulando y un diálogo de Vladek que termina de

¿Y QUÉ HACEMOS SI LA GESTAPO VIENE A BUSCAR ESTRAPERLO? ¿O SI UN VECINO NOS VE POR LA VENTANA DE LA COCINA?...
¡YO NO VOY!
¿Y QUÉ PASA SI SU MARIDO NOS ENCUENTRA? Y AL NIÑO SE LE PODRÍA ESCAPAR ALGO... ESTA GUERRA PODRÍA DURAR OTROS 4 O 5 AÑOS. ¿QUÉ HAREMOS CUANDO SE NOS ACABE EL DINERO?
¡POR FAVOR!

en que se narra, página 110, la separación de los protagonistas de sus hijos pequeños para protegerlos en el gueto de Sosnowiec, incluyendo al primer hijo de Vladek y Anja Spiegelman, Richieu, que concluye con este diálogo de aquél: "Les seguimos con la mirada hasta que desaparecieron de nuestra vista... Fue la última vez que los vimos. Pero entonces no podíamos saberlo". No hace falta más, está todo dicho. La pérdida, y también el modo en que suceden las cosas en la vida real; cómo se toma conciencia de los hechos a toro pasado, cuando ya son irreversibles. O, en la página siguiente, la impresionante desnudez narrativa de la secuencia donde la hermana contar el episodio: "*Estaban* buenas amigas de Anja en Sosnowiec. Permanecieron colgadas mucho, mucho tiempo. Ay". Al parecer, para siempre, al menos en la memoria de Vladek, según parece sugerirnos la viñeta con ese simple detalle del dibujo.

Lo del dibujo. Sobre esto sí que se ha dicho y escrito, así que personalmente me limitaré a decir una sola cosa, y así vamos ya recogiendo. El estilo que adopta Spiegelman, esa caricatura minimalista tan expresionista, parece confirmar la teoría que Scott McCloud expuso en su *Understanding comics*, compartida expresamente por autores como David Mazzucchelli. Se trata, resumidamente, de que

cuanto más simplificado e icónico es el dibujo, mejor funciona en historieta, más facilita la formación de la secuencia en la mente del lector, así como su identificación con los personajes. Y ello frente a estilos más realistas o barrocos, porque las imágenes, cuanto más cercanas son a la realidad, más difícil lo tienen para pasar al mundo de las ideas. Una secuencia de cómic dibujada de modo hiperrealista —en plan, no sé, Alex Ross— parece, más que una secuencia, una serie de imágenes congeladas. En cambio, el estilo tan extremadamente icónico y simple que utiliza Spiegelman permite olvidarse rápidamente del dibujo y entrar en la historia, pero supone un algo más: en ciertos aspectos, este dibujo está cercano a la abstracción, y por ello deja mucho sitio a la imaginación. Por eso la lectura de *Maus* se aproxima al efecto mental que provoca la literatura, exige del lector poner de su parte para evocar lo narrado, y de ahí creo yo el tópico de compararla con una novela, aunque los recursos narrativos de *Maus* sean los propios del cómic.

Respecto a la decisión de dibujar a los nazis como gatos y a los judíos como ratones (y, ojo, a los polacos no judíos como cerdos, que tiene su miga; o a los americanos como perros, o a los franceses como ranas, o a los suecos como ciervos), es algo que tiene mucho que ver con el efecto que se acaba de comentar, pero además aporta otras cosas a *Maus*. Para empezar, identifica la filiación nacional o "étnica" de los personajes sin necesidad de más explicaciones. También supone una metáfora evidente sobre el trato de los nazis a los judíos en relación al que nosotros les dispensamos a las ratas. También, ya se ha dicho en otros sitios, el uso de *funny animals* consigue evocar el ambiente amable al que habitualmente solemos asociarlos —rollo Walt Disney y tal—, para rápidamente destruirlo de manera chocante con la llegada de la barbarie nazi. A mí personalmente, la principal sensación que me produce esto de que los personajes sean representados como animalitos es precisamente ésa, la de recordar que todos seguimos siendo, en el fondo, animales. Unos víctimas, otros depredadores. Mucha gente de entonces vivió y murió como animales a costa y a manos de otros. Y ahora mismo también. Ratones, gatos, perros.

Hay un último valor añadido en el estilo formal de *Maus*, y es el de su modernidad y vigencia. Como a los verdaderos clásicos, el tiempo le ha sentado muy bien. No es de extrañar, puesto que su repercusión posterior en el medio ha sido vastísima. *Maus* es en los ochenta, junto al *Love and rockets* de los Bros. Hernández, la madre del cordero. Leyendo mucho de lo que se ha hecho luego, sobre todo en terreno *indie*, es inevitable ver la huella de *Maus* por todas partes. Spiegelman supo retomar la herencia del *underground* que arranca de, para resumir, Crumb, supo depurarla, modernizarla y finalmente aplicarla a un tipo de historias que nunca antes se habían contado utilizado este estilo. Con ello tendió un puente entre los setenta y los noventa para el cómic, digamos, alternativo. Ese cómic de *slice of life*, autobiográfico o no, que tanto y en algunos casos tan bien se ha practicado en la última década (Tomine, Seth, Chester Brown, David B., las cosas más costumbristas de Clowes o Ware, Dupuy y Berberian, etc.), parte en gran medida de aquí. Ese tipo de viñetas del *Diario de un álbum* donde Dupuy y Berberian se-dibujan-así-mismos-dibujando-y-reflexionando sobre lo que están haciendo, ya estaban diez años antes en *Maus*. Las alegorías visuales de *La ciudad de cristal* de Mazzucchelli-Karasik con las que tanto ha flipado la gente, ésas que aportan significados distintos al texto, ya están en *Maus*, como lo demuestran los tres ejemplos comentados hace un momento. El formidable uso del "cómic dentro del cómic" como testimonio vital y diario íntimo que aparece en el *Hicksville* de Dylan Horrocks, ya está apuntado en *Maus* cuando Spiegelman introduce en la narración una vieja historieta suya de 1972 que narra el suicidio de su madre y la posterior repercusión familiar de la misma. El Max de los primeros noventa estuvo poderosamente influido por el grafismo de *Maus*. Miguel Ángel Martín suele emplear *funny animals* para sus historietas de ultraviolencia, y aunque no tengo ni idea de si esto lo ha cogido de *Maus* o es mera coincidencia, al primero que se lo vi fue a Spiegelman. Incluso da la impresión de que un maestro de maestros como Eisner no pudo resistirse al influjo: su *Viaje al corazón de la tormenta*, magnífico por otra parte, data de 1991 y casualmente nos cuenta también la historia de su padre y su familia, recordando en más de una ocasión al retrato del padre que traza *Maus*.

Tema edición española. Salvo que

MM... ¿Y QUÉ PASA CON LAS SOBREVIDRIERAS?
TÚ NO PUEDES QUE LAS PONES SOLO, Y YO SOY DEMASIADO CANSADO PARA ESO. QUIZÁS LO HACEMOS MAÑANA.
IMPOSIBLE. ¡TENGO MUCHO TRABAJO! ¡VOLVERÉ LA PRÓXIMA SEMANA!
ACH. ENTONCES TENEMOS QUE LO HACEMOS AHORA. VOY A... MMFF...
¡BRAVO! ¡TEN OTRO ATAQUE AL CORAZÓN! MIRA, SÓLO TENDRÁS QUE PAGAR UN POCO MÁS EN CALEFACCIÓN POR UNOS DÍAS.
GROAN.
L-LAMENTO HABERTE HECHO HABLAR TANTO, PAPÁ.
NO TE PREOCUPES, QUERIDO. ES SIEMPRE UN PLACER QUE ME VISITAS.

uno quiera ponerse la venda en los ojos, no se puede negar que hay chapuzas. Esa rotulación, tantas veces mal encuadrada en los bocadillos; ese pixelado en la ilustración de contraportada; algunos giros de la traducción, que por querer ser fieles al texto original, resultan a veces artificiosos, nadie los diría en una conversación normal. Y no hubiera estado mal poner cursivas los *palabros* que usa Vladek cuando habla en su mal "castellano" (o sea, en su mal inglés). Quizás ya para una segunda edición. Sin embargo, la tapa dura, lo bueno del papel y lo asequible del precio (1.995 pelas por casi 300 páginas; para que luego diga la gente no aficionada a los tebeos eso de que "los cómics son muy caros") le permiten a uno olvidar esos flecos. Pero, sobre todo, es fácil olvidarlos por la satisfacción de saber que al fin hay en este país una edición completa de la obra, habiéndose rellenado así de un puñetera vez el feo boquete que había en nuestro mercado editorial. Primeras noticias: *Maus* se está vendiendo como rosquillas.

Una última pregunta, parece ineludible: ¿Sirve para cambiar las cosas una obra como *Maus*? En el propio libro, el psicoanalista de Art Spiegelman sugiere que ni ésta ni ninguna de las otras obras sobre el Holocausto cambiará a nadie. No hay que ser pesimista sino realista para ver que tenía razón. La actual situación internacional —la reciente movida en Yugoslavia, el asunto Torres Gemelas/Afganistán o, más deprimente aún por comparación con lo que se cuenta en *Maus*, Israel 2002— parece confirmarlo. Al menos, leer *Maus* servirá para que saquemos en claro una certeza, la única quizás que podremos sacar en medio de toda la incertidumbre y miedo de nuestra existencia: la de sentirnos identificados como especie, la de vernos *tal como somos*. Acabemos esto con algo adecuado a una obra como *Maus*, intentando un ejercicio de honestidad y de "metarreseña". Me refiero a reconocer que yo mismo tampoco puedo evitar a ratos la vanidad de sentirme "mejor persona" simplemente por leer y entender *Maus*, y más todavía, por haber escrito aquí todas estas cosas tan "profundas" e "importantes" acerca de la obra. ¿Es esto acaso reprochable, censurable? En todo caso, lo único seguro es que es *humano*. Eso es lo que nos enseña *Maus*.

PEPO PÉREZ

enrique bonet

¡EN UN SALÓN DEL CÓMIC SOY UNA PERSONA DISTINTA!
COMIS
EN CASA SOY UN CERO A LA IZQUIERDA, EN CLASE UN MIERDECILLA IGNORADO, ENTRE LOS COLEGAS, EL COÑAZO DEL GRUPO...
FANZINES
LA MOSCA KOJONERA
¡PERO AQUÍ... AQUÍ...!
¡AQUÍ TAMPOCO TE CONOCEN, TÍO! ¡AQUÍ TAMBIÉN ERES UN DON NADIE!
¡SÍ! ¡PERO UN DON NADIE CON ACREDITACIÓN!
©BONET 2001

manel fontdevila

los 3 marcianos

LOS TRES MARCIANOS SE TOPAN CON SUS AMIGOS...
¡CARAMBA POLLARZO! ¿QUÉ ES DE TU VIDA?!
¡OH, ¿ERES... TÚ?! ¡CUANTO TIEMPO!
RECIBÍ TU LIBRO "LOS ÁTOMOS SEPULVEDA VAN AL PLANETARIUM"... ¡BELLOS DIBUJOS!
GRACIAS... ¿SABES? ¡POR ESE LIBRO ME DIERON EL TROFEO GARABATO GANÍMEDES! "
¡AL RECIBIRLO, FUÍ FELIZ COMO SI HUBIERA DESCUBIERTO EN EXCLUSIVA UN ANTÍGUO E IGNOTO ILUSTRADOR FÁCILMENTE PLAGIABLE QUE CONVIRTIERA MIS DIBUJOS EN LO MÁS FASHION DEL GREMIO!
QUE TE PUSISTE MUY CONTENTO, VAYA...
BUENO, YA SABES... ¡EL ARGOT DE LOS ILUSTRADORES TIENE SU PROPIA RETÓRICA...!
MANEL FONTDEVILA '01

josé luis ágreda

Cine Venus
SÁBANA HÚMEDA
¡VAYA MIERDA DE PELI PORNO! ¡NO SE VE NADA!
NO ERA PORNO, ERA ERÓTICA. AQUÍ ES MÁS IMPORTANTE LO QUE SE SUGIERE QUE LO QUE SE MUESTRA, LO SUFICIENTE PARA QUE TU IMAGINACIÓN SE DISPARE, LO QUE NO ENSEÑAN LO PONE TU CABEZA.
¿POR EL MISMO PRECIO?
DICHO ASÍ SUENA A TIMO ¿VERDAD?
A.GREDA '2001

sergio bleda

PABLITO *dibujante español*

SÍ, SÍ... LO DICE AQUÍ EL DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE ASTEROIDE de RUFINI: "Estamos estudiando nuevos formatos para nuestras colecciones"!
¡JA!
JACK PALMER
MORTADELO Y FILEMÓN el PIN LADEN
COLECCIÓN BD
¡AHORA SÍ! ¡EL TEBEO YA ES CULTURA!
ENCANTOS PLASTIFICADOS

DONDE DIJE DIGO DIGO DIJE

UN ENSAYO METALINGÜÍSTICO REBOSANTE DE DIDACTICISMO PROTAGONIZADO POR...

LOS RETRAGILADOS

NO TE ENGAÑES, TÍO...
LOS EDITORES DE TEBEOS, PESE A PARECER TODOS ELLOS SERES CULTURALMENTE POCO AGRACIADOS, PRACTICAN UNA JERGA IDIOMÁTICA MUY COMPLEJA, SÓLO ACCESIBLE A UN SELECTO GRUPO DE INICIADOS
...
!
?

CUANDO UN EDITOR DECLARA ESTAR BUSCANDO NUEVOS FORMATOS ESTÁ DICIENDO EN REALIDAD QUE VA A CERRAR UNAS CUANTAS COLECCIONES QUE NO VENDEN UN PIJO...
...Y SI MATIZA: "Estamos estudiando formatos más modernos" SIGNIFICA QUE LOS TEBEOS MENGUARÁN HASTA ALCANZAR EL TAMAÑO DE UN SECANTE DE TRIPI SÓLO APTO PARA PEÑA SIN DIOPTRÍAS!!!

PERO, JA, JA... A MÍ, LOS QUE MÁS GRACIA ME HACEN SON ESOS QUE DICEN: "Nuestra filosofía es publicar a los autores que no tienen cabida en otras editoriales", CUANDO EN REALIDAD QUIEREN DECIR "Nuestros tebeos no los lee ni dios de malos que son pero van bien para lavar el dinero negro de mis inmobiliarias"! ¡JA, JA!

¡¿Y ESOS OTROS QUE, JA, JA... SE PASAN AL TEBEO ALTERNATIVO, EUFEMISMO ESTE QUE PERMITE LLAMAR A LAS REVISTAS FANZINES PARA NO PAGAR UN PUTO EURO A SUS PINTAMONAS?!
ENTONCES...
JUA JO
JUA JO
JUA JO
JUA JO
JUA JO
JA JO
DENTRO DEL GLITTER

...CUANDO EN ESTA OTRA ENTREVISTA TU EDITOR DICE QUE VA A APOSTAR POR LA NUEVA SAVIA DE LOS JÓVENES TALENTOS, ¿SIGNIFICA QUE VA A HACERSE CON UNA ESCUDERÍA DE PIPIOLOS DE ESOS QUE SE DAN POR PAGADOS AL VER SUS GARABATOS IMPRESOS Y OS VA A MANDAR A LOS PROFESIONALES A LA PUTA CALLE?
¡GFXRTG!

©BERNARDO VERGARA 2001

madrid comics

Silva 17 - 28004 - Madrid - Telf. 91 559 16 02
Fax. 91 559 13 64 - www.madridcomics.com